ADRIAN CHMIELARZ opowiada o pracy nad „Księciem i tchórzem"

ISSN 1428-2860 INDEKS 338443 CENA 3.50 ZŁ

Reset

MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH

RESET CD:
Zgodnie z zapowiedzią nasz odlotowy krążek **już jest!**

CZERWIEC 1997 NR 6/97 (2)

ODLOTY:

Area 51:
Co ukrywa rząd USA?

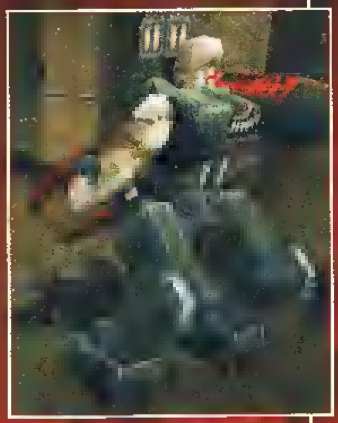
Film:

David Lynch
ZAGUBIONA AUTOSTRADA

ODLOTY:

Marilyn Manson:
Muzyka końca świata...

Time Warriors
gra miesiąca



Pierwsze spojrzenie na **QUAKE 2!**

NEVERHOOD
NOWA JAKOSC NA RYNKU GIER

Internet:
jak się podłączyć? cz.2

Poradnik: ABRAMS

blacha: Diamond 3D Monster

ISSN 1428-2879 06>
9 771428 287977

Jak przejść czwarty poziom Quake'a?
ZNAJDZIESZ W INTERNECIE!
Gdzie gra Twoja ulubiona kapela?
internet
ZNAJDZIESZ W INTERNECIE!
Ile ma do setki nowa Corvetta?
Szukasz gotowca do klasówki?
ZNAJDZIESZ W INTERNECIE!
Zadzwoń.
My przyłączymy Cię do Internetu.
tel. (022) 828 09 79, 828 09 77
CENTRUM USŁUG INTERNETOWYCH
SUPER
MEDIA
pon.-pt. od 8.00 do 22.00, sob. od 9.00 do 17.00 http://www.supermedia.pl e-mail: sales@supermedia.pl

**NOWA WSPANIAŁA GRA PRZYGODOWA Z PEŁNYM DUBBINGIEM.
WSZYSTKIE POSTACIE MÓWIĄ, KRZYCZĄ, A NAWET KASZLĄ PO POLSKU!**

ACE VENTURA™

**Niebezpieczeństwo. Niezłe laski.
Jodłowanie tyłkiem. Oto jeden dzień pracy.**

- Zbadaj ponad 60 egzotycznych miejsc podczas fascynującej podróży.
- Flirtuj z gorącymi panienkami w obcisłych ubrankach.
- Ścigaj się na odjazdowym skuterze śnieżnym.
- Pocieraj noskami z eskimoskimi dziewczętami.
- Nie zapomnij wrobić Shickadance'a w coś bardzo nieprzyjemnego.

7th LEVEL.

MORGAN CREEK

To świat Ace'a Ventury.
I tylko
duu-UUU-uuu-pek
by się tam nie wybrał.

WINDOWS 3.1
WINDOWS 95
CD-ROM

CD PROJEKT

Biura: Warszawa ul. Marszałkowska 9/15, tel (0-22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51, **Sklepy firmowe CD Projekt: Bydgoszcz** ul. Jagiellońska 70/3; tel. (0-52) 46 13 37;
Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17; **Warszawa** ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; **Warszawa** ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

ACE VENTURA jest joint venture pomiędzy 7th Level, Inc and Morgan Creek Productions,Inc.™ i © 96 Morgan Creek Productions. ©1996 7th Level,Inc. Wszystkie inne produkty są znakami handlowymi ich właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt.

SŁOWO NA ROZRUCH

WYJAZDY, WYCIECZKI, PIKNIKI, A DLA NIEKTÓRYCH MATURALNY STRES JUŻ ZA NAMI. DLA REDAKCJI BYŁ TO CZAS SPĘDZONY BARDZO PRACOWICIE. SZYKOWALIŚMY OCZYWIŚCIE NOWY NUMER RESETU, ALE TEŻ KILKA SPECJALNYCH NIESPODZIEWANEK.

Po pierwsze, mogłeś z nami pogadać na letniej Gambleriadzie. Aby uczcić pierwsze spotkanie z czytelnikami, przygotowaliśmy limitowaną targową edycję Reset CD. Niezależnie od niej, zgodnie z obietnicą, gotowy jest oficjalny krążek do numeru czerwcowego. O obu krążkach dowiesz się więcej w rubryce Menu CD.

To nie wszystko. Von Radkovitsh, oddelegowany na misję specjalną do cyberprzestrzeni, przygotował elektroniczną edycję RESET ON-LINE. Wpadnij do naszego site'u internetowego o adresie http://www.reset.com.pl. Znajdziesz tam garść ciekawostek o grach, informacje o załodze Resetu oraz możliwość wyszalenia się w Hyde Parku. Naszym zwyczajem masz możliwość wniesienia własnego twórczego wkładu - działaj!

W czerwcowym numerze Resetu z przyjemnością przedstawiamy na łamach szalonego McSona. A w wakacje szeregi zespołu redakcyjnego zasili jeszcze m. in. para weteranów Pooh i G1200. Będzie gorąco – i mowa nie o pogodzie!

JACEK MARCZ[illegible]
REDAKTOR N[illegible]

PIO[illegible]KI
ZASTĘPC[illegible]

Reset

Magazyn gier komputerowych

Numer 2 (2), Czerwiec 1997 Nakład 70,000 egz.

PL ISSN 1428-2860

Redaktor Naczelny: Jacek Marczewski **Zastępca Naczelnego:** Piotr Mańkowski **CD-ROM:** Krzysztof Gawrysiak **Sekretarz Redakcji:** Radosław Walczyk **Dyrektor Artystyczny:** Mirosław Urbaniak **Grafika i skład:** Piotr Leczkowski **Korekta:** ESTA

Stali współpracownicy: Dariusz Góralski, Paweł Jankowski, Marek Konderski, Michał Mazurkiewicz, Kamil Mętrak, Grzegorz Miller, Maciej Ogiński, Piotr Pawlak, Tomasz Przyjemski.

Adres redakcji: RESET ul. Chłodna 35/37 00-867 Warszawa **tel. +(22) 654 - 78 - 23, +(22) 654 - 70 - 04 fax +(22) 654 - 57 - 95**

Prenumerata i kolportaż: Weronika Tratkiewicz **tel. +(22)654 - 78 - 23 w. 171**

Promocja: Małgorzata Kozakiewicz **tel. +(22) 654 - 78 - 23 w. 161**

Reklama: Arkadiusz Grączyński **tel. +(22) 654 -29 - 09**

Druk: Zakłady Graficzne Sp. z o.o. ul. Okrzei 5, 64-920 Piła

Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych, zastrzega sobie prawo do adjustacji tekstu, doboru tytułów i dokonywania skrótów nadesłanych materiałów. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za treść publikowanych ogłoszeń i zastrzega sobie prawo odmowy ich przyjęcia, jeśli treść lub forma są sprzeczne z linią programową bądź charakterem pisma lub są niezgodne z interesem Wydawcy.

Wydawca: ZPR Express Sp. z o.o. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa

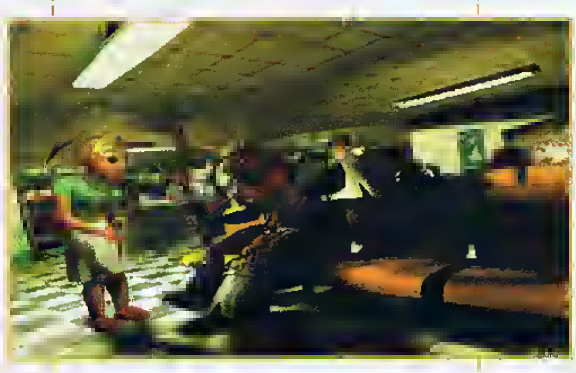
NASZ e-mail: Reset@Supermedia.pl
Internet: WWW.Reset.com.pl

CO W NUMERZE?..

GRA MIESIĄCA
TIME WARRIORS

ZLOT WOJOWNIKÓW Z RÓŻNYCH EPOK HISTORYCZNYCH. PIERWSZORZĘDNE MORDOBICIE NA PC!

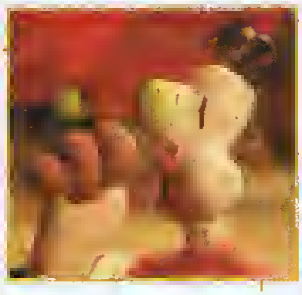
20-21



W THEME PARK OPIEKOWALIŚMY SIĘ LUNAPARKIEM. W DRUGIEJ CZĘŚCI DESIGNER SERIES SPRAWUJEMY NADZÓR NAD SZPITALEM.

24-25

THEME HOSPITAL



Neverhood

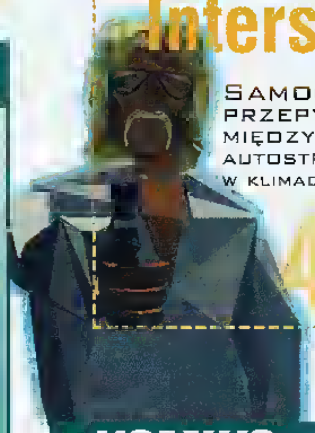
WSPANIAŁE PRZYGODY W ŚWIECIE GLINIANYCH LUDKÓW PROSTO Z FIRMY STEVENA SPIELBERGA – DREAMWORKS

30-31

Interstate 76

SAMOCHODOWE PRZEPYCHANKI NA MIĘDZYSTANOWEJ AUTOSTRADZIE. WSZYSTKO W KLIMACIE LAT 10.

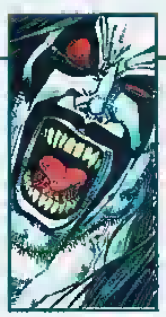
44-45



KOMIKS

Z PRZYJEMNOŚCIĄ PREZENTUJEMY NOWĄ RUBRYKĘ POŚWIĘCONĄ KOMKSOM. NA POCZĄTEK: THORGAL I LOBO.

90-91



Polecamy też:

ODLOTY

Wisielczy Humor 80-81
VR Studio 82-83
H. P. Lovecraft 84-85
Shadowrun 86-87
Wampiry 89-99
Komiks 90-91
Gry planszowe 92-93

Muzyka industrialna . . . 94-95
Film: Lost Highway . . . 96-97

Area 51 98-99

Menu CD 6-7
Widoki na przyszłość 8-14
Relacja z imprezy 13
Wywiad 16-17

RECENZJE

Time Warriors 20-21
Ecstatica 22-23
Theme Hospital 24-25
Versailles 1685 26-27
Iron & Blood 28
Strife 29
Neverhood 30-31
Longbow Gold 32-33
Clandestiny 34
Koala Lumpur 35
Abrams 36-37
Virtua Cop 38
Perfect Weapon 39
Heroes of Might & Magic 40-41
Reloaded 42
Fable 43
Interstate 76 44-45
KKND 46-47
Harpoon 48
Quake Mission Packs . . . 53-55
Quake 2 Preview 56
Riot 57
Fallen Haven 58-59
Age of Rifles 60-61
Touche 62

Konkurs 63
Listy 64-65
Help 66-67
Poradnik: Abrams 68-69
Rozwiązanie Toonstruck 70-72
Encyklopedia PWN 73
Prenumerata 74

Hardware: K6 75
Hardware: 3D Monster . 76-77
Internet 78-79

Kompakt czerwcowy jest, a co najważniejsze płytka będzie towarzyszyła RESETowi co miesiąc! Z początku zaczynamy skromnie – tylko jedna płytka, tylko ponad dwadzieścia grywalnych dem, tylko kilkanaście zwiastunów najnowszych filmów, tylko multimedialne menu, tylko, tylko, TYLKO?! Przecież to tony super świeżego materiału, który jako czytelnik Reset powinieneś obowiązkowo zobaczyć.

Poza tym, bez ściemniania – chcemy być najlepsi w Polsce, a już na pewno najbardziej oryginalni. Dlatego stworzyliśmy własny multimedialny program zarządzający CD. Rozumie się samo przez się, że będziemy go cały czas rozbudowywać – zgodnie z Twoimi oczekiwaniami.

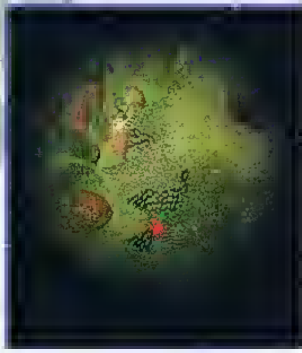
Dołożyliśmy wszelkich starań by RESET CD był wolny od wirusów i wszystkie dema działały, ale wiadomo jak to jest z komputerami.

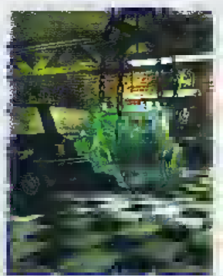
A teraz najlepsze – czeka Cię [illegible] z szałową AGNES, która wprowadzi Cię w kolorowy świat gier. Już nie musisz wydawać pieniędzy na party line! Koniec z [illegible] wirusami. W końcu kto powiedział, że kompakt musi być brzydki?

W dniach 23-25 maja odbyły się w Warszawie targi gier komputerowych GAMBLERIADA. RESET stawił się na nich całym zespołem – w końcu nie- [illegible] Specjalnie na tę okazję [illegible] specjalną targową RESET CD.

CZEŚĆ! ZGODNIE Z ZAPOWIEDZIAMI PRZYGOTOWALIŚMY PIERWSZY RESET CD. PRACY BYŁO SPORO, ALE DZIĘKI WASZYM PROPOZYCJOM I POMYSŁOM BYŁO NAM ZNACZNIE ŁATWIEJ. WIELKIE DZIĘKI!

- M 1 A 2 Abrams
- Ace Ventura PL
- Advanced Tactical Fighters
- Azaria
- Blood
- Comanche 3
- Fallout
- Hunter Hunted
- F/A - 18 Hornet
- Katharsis
- Obsidian
- Outlaws
- Outpost 2
- Pandemonium
- Quiver
- Redneck Rampage
- Sentient
- Shivers 2
- The Ardenes Ofensive





THEME HOSPITAL
TRIPLE PLAY
X-COM 3

ANGIELSKI PACJENT
DESPERADO
NEUGI POCAŁUNEK NA DOBRANOC
DONNIE BRASCO
GLINIARZ Z METROPOLII
GÓRA SANTEGO
KŁAMCA, KŁAMCA
KOLA
MICHAEL
PAGINO
ROMEO I JULIA
PRZYJEŹNI MORDERCY – director's cut
ZAGUBIONA AUTOSTRADA

WIDOKI NA PRZYSZŁOŚĆ

WITAJCIE, WYPATRUJĄCY SAMOTNYCH ŻAGLI NA OCEANIE! NOWE GRY NADPŁYWAJĄ W SZYBKIM TEMPIE. W WIDOKACH NA PRZYSZŁOŚĆ PREZENTUJEMY WSZYSTKIE TE POZYCJE, KTÓRE LADA DZIEŃ CZY MIESIĄC MOGĄ SIĘ POJAWIĆ W SKLEPACH. INFORMACJE O NICH ZDOBYWAMY WSZELKIMI MOŻLIWYMI KANAŁAMI. Z TAKIMI GRAMI NIE MOGŁO SIĘ NIE UDAĆ.

Co my tu mamy... Z rzeczy, na które wszyscy czekają: screeny in-game z CURSE OF MONKEY ISLAND, garść informacji o losie PREY, termin wydania HEART OF DARKNESS, szczegóły dotyczące komputerowej przeróbki X-FILES, której dokonuje FOX INTERACTIVE...

Grafik 3D z WESTWOOD, Mike Legg, zapowiedział nam, że wielce oczekiwany BLADE RUNNER (gra oparta na powieści Philipa Dicka „Do androids dream of electric sheep?") już za parę miesięcy ujrzy światło dzienne. Część autorów LANDS OF LORE 2 po tym, jak skończyło się przygotowywanie renderowanych scenek do gry, została przeniesiona do produkcji właśnie BLADE RUNNER.

Z ciekawostek, od których huczy światowa branża, warto wspomnieć o skasowaniu projektu CREATION - EA zdecydowało zaprzestać pompowania weń funduszy. Nie wiadomo dokładnie, jaki los spotka INTO THE SHADOWS. Po tym, jak grupa programistów z TRITONA zwinęła żagle, GT INTERACTIVE wciąż domaga się, by skandynawscy programiści wywiązali się z kontraktu i dokończyli produkcję ITS. Oni zaś chcą wydać tę grę pod innym tytułem.

Jak widać poniżej, wśród najnowszych produkcji przeważają strategie w czasie rzeczywistym. Wydaje się, że po nie najlepszych wynikach finansowych ZORK NEMESIS, BROKEN SWORD i TOONSTRUCK, w najbliższych miesiącach będzie trochę mniej wysokobudżetowych przygodówek. Jednak z burzą informacji o konkretnych firmach jeszcze chwilę się wstrzymajmy. Największe światowe targi gier komputerowych - E3 w Atlancie - zaczynają się przecież dopiero 19 czerwca.

DOMINION

DOMINION

DOMINION
7TH LEVEL

WARWIND, DARK REIGN, DOMINION... wszystkie te strategie mają wspólne korzenie. W tej ostatniej produkcji gracz wybiera spośród czterech ras (m.in. ludzkiej i „mechów"), potem następuje kolonizacja systemu Phygos. DOMINION wyposażony zostanie w edytor poziomów.

THE 7TH LEVEL nacisk kładzie głównie na płynność animacji wszystkich jednostek. „To będzie najlepsza grafika w strategii real-time" - entuzjazmują się autorzy. CD Projekt ma zamiar wydać DOMINION w wersji całkowicie spolszczonej.

DOMINION

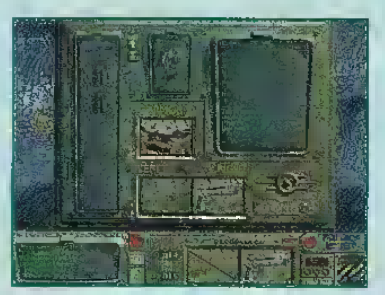
FALLOUT

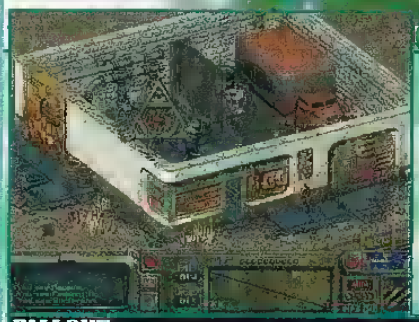
FALLOUT

INTERPLAY

Akcja RPG zatytułowanego FALLOUT toczy się w postnuklearnym świecie, w 80 lat po upadku ludzkiej cywilizacji. Bohater, żyjący dotąd w podziemnym schronie, wydostaje się na skażoną promieniowaniem powierzchnię.

Engine gry autorzy nazwali S.P.E.C.I.A.L. - co jest skrótem od ciągu wyrazów Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility oraz Luck. Bohater będzie posiadał siedem powyższych cech. Z mutantami i innym podejrzanym towarzystwem będzie walczył za pomocą pił łańcuchowych, miotaczy ognia i dwururek. Autorzy zdecydowali się wprowadzić system walki podzielony na tury. Program niejako rozpoznaje, w jakim kierunku gracz się rozwija i dopasowuje do tego poziom trudności - twierdzi główny autor gry, Kim Cain.





FALLOUT

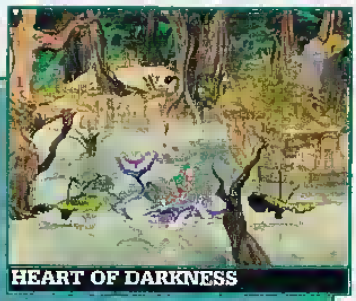
HEART OF DARKNESS

HEART OF DARKNESS

VIRGIN

O tej grze wspominamy przez przyzwoitość, gdyż od dobrych dwóch lat funkcjonuje ona na zasadzie sezonowej sensacji. VIRGIN już, już, chce ją wypuścić na rynek, a chwilę później wymazuje ją ze swoich planów wydawniczych. Prawda jest taka, że HEART OF DARKNESS od prawie roku jest już niemal gotowy. Trwają tylko kosmetyczne poprawki. Może w 1997 wieszcie go zobaczymy.

Autor ANOTHER WORLD, Eric Chai, zabierając się wraz z Frederickiem Savoirem (FLASHBACK) za produkcję HOD, miał zamiar zrobić grę równie rewolucyjną, co przygody Lestera Chaykina. Wpakował się jednak potem w konszachty z hollywoodzkimi rekinami, zachwyconymi prześlicznymi sekwencjami animowanymi z gry. A przecież ta jego zręcznościówka jest już prawie skończona. Bohater HOD, Andy, musi przebyć 7 krain ze snu w poszukiwaniu swego najwierniejszego przyjaciela - psa.



HEART OF DARKNESS

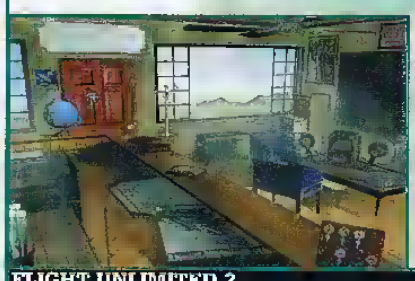
HEART OF DARKNESS

HEART OF DARKNESS

FLIGHT UNLIMITED 2

LOOKING GLASS TECHNOLOGIES

Z przyjemnością prezentujemy zapowiedź kontynuacji słynnego symulatora z fotograficzną grafiką krajobrazu. Gracz porusza się w powietrzu nad liczącym ponad 8.5 tysiąca mil kwadratowych terenem, obejmującym okolice San Francisco. Może lądować na ponad 40 lotniskach. Wśród zestawu 25 samolotów znajdą się Cessna 172, Piper Arrow, Beech Baron, P-51D Mustang. Jak ktoś kiedyś powiedział - po wypiciu Red Bulla i zajęciu miejsca za sterami we FLIGHT UNLIMITED, miało się niemal pełne złudzenie fruwania w powietrzu. Teraz będzie to jeszcze bardziej realne przeżycie, może nawet obejdzie się bez dopalaczy?



FLIGHT UNLIMITED 2

IRON THRONE

IRON THRONE

IRON THRONE

INTERPLAY

Podobał ci się DIABLO? INTERPLAY twierdzi, że ten tytuł należy już do przeszłości. Ostateczne k.o. ma na nim wykonać IRON THRONE, RPG z izometrycznym rzutem na pole akcji, osadzony w świecie Forgotten Realms. Regionowi wokół miast Baldur's Gate i Amn grozi wojna. Na barki głównego bohatera spadnie ciężar zapobieżenia konfliktowi, dodatkowo zaś będzie musiał rozjaśnić mroki własnej przeszłości.

Light sourcing powoduje, że grafika IRON THRONE prezentuje się ultrarealistycznie. Nocne miasto, komnaty oświetlone tylko pochodniami, a do tego nastrojowy soundtrack - wszystko to buduje nastrój grozy. Dodatkową „grozę" budzą liczby: 5 kompaktów, 24 klasy bohaterów, 10.000 lokacji. Uff... podobne gry powstają już w sporej ilości na Sony Playstation, najwyższy czas, by zawitały też na PC.

IRON THRONE

LANDS OF LORE 2

WESTWOOD STUDIOS

Na LANDS OF LORE 2, noszące podtytuł GUARDIANS OF DESTINY, gracze zmuszeni są czekać od ponad roku. Produkcja ta ma stanowić renesans przeżywającego generalny regres gatunku komputerowego role-playing. Pierwotnie grę WESTWOOD planowano w stylu DRAGON LORE, dopiero później zmieniono koncepcję. Zamiast pół-przygodowo-rolplejowego produktu zdecydowano się zrobić pełnokrwisty RPG z engine 3D. Pozostałością po pierwotnych zamiarach są dziesiątki renderowanych filmików, przedstawiających przejście od jednej lokacji do drugiej.

Już na zeszłorocznych targach E3 w Las Vegas można było przetestować sekcję 3D w okalającym palac Draracle'a ogrodzie. Była to pierwsza sekcja 3D włączona do LANDS OF LORE 2. Gracz, wcielając się w Postać Luthera, może poruszać się z pełną swobodą -

LANDS OF LORE 2

LANDS OF LORE 2

LANDS OF LORE 2

LANDS OF LORE 2

wyrusza na krucjatę mającą uwolnić go spod klątwy matki, czarownicy Scotii. Luther może przeobrażać się w postać pazurzastej bestii i pełzającego jaszczura. Autorzy dodali nowe środowiska 3D: lodową krainę, bagna, wioski.

Obecnie gra jest już niemal w 100% ukończona. Hasło reklamowe LOL2 brzmi: „Więcej niż możesz sobie wyobrazić". Inne zaś: „W przeszłości przewyższyliśmy twoje oczekiwania, teraz zmienimy twoje przeznaczenie". Wspomniane reklamy publikowane są już w amerykańskich magazynach, więc niedługo...

LAST EXPRESS

LAST EXPRESS

BRODERBUND

PRINCE OF PERSIA - bezczelnością byłoby pytać, czy znacie tę grę.. Znają ją absolutnie wszyscy gracze o dłuższym stażu. W 1993 roku BRODERBUND wypuścił drugą część megaprzeboju, niestety mniej udaną niż pierwsza. Autorem obu części był Jordan Mechner, obecnie kończący prace nad produkcją należącą do zgoła innego, niż platformówka, gatunku. LAST EXPRESS jest przygodówką 3D z komiksowymi scenkami przerywnikowymi.

LAST EXPRESS

W 1914, gdy świat stoi na skraju wojny, młody Amerykanin Robert Cath otrzymuje wiadomość od swego przyjaciela. Wiadomość zawiera prośbę, by natychmiast wsiadł do pociągu ekspresowego pędzącego z Paryża do Konstantynopola. Bob goni pociąg na motocyklu, wskakuje na gapę. Odszukuje kabinę przyjaciela, ale okazuje się, że został on przerobiony na siekaninę przez jakiś anonimowy karabin. Amerykanin bie-

MISSION TO NEXUS PRIME

DIGIFX

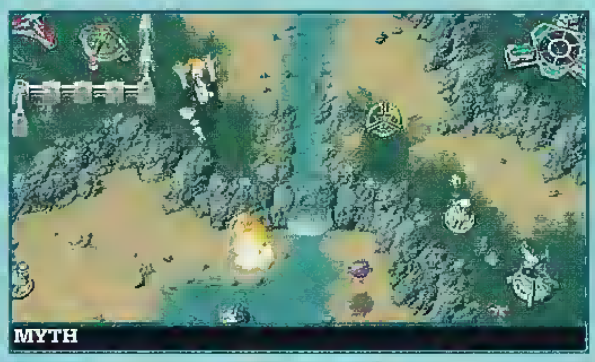
Autorem scenariusza MISSION TO NEXUS PRIME jest Timothy Zahn, autor powieści s-f, zdobywca nagrody Hugo. Fani znają głównie jego powieści z cyklu „Gwiezdne Wojny".

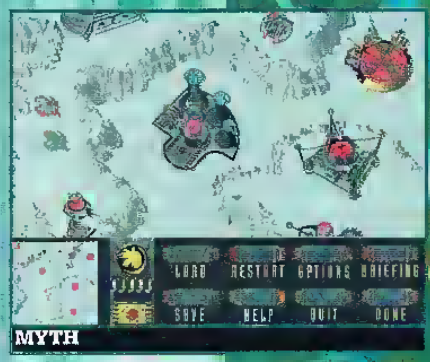
MYTH

MYTH

MYTH

W tej strategii w czasie rzeczywistym cele misji będą zróżnicowane: badanie terenu, niszczenie, eskortowanie jednostek, obrona bazy (30 typów struktur). Z ciekawostek warto wspomnieć, że jednostki (39 typów) będzie można ukrywać w jaskiniach. NEXUS PRIME obsługuje tryb rozdzielczości nawet 1280x1024.


MYTH



MYTH

LAST EXPRESS

rze sprawy w swoje ręce: podając się za zabitego druha, podąża tropem mrocznej intrygi.

Autorzy za najważniejszą zaletę LAST EXPRESS uważają realizm. W trakcie eksplorowania lokacji, obok nas poruszać się będą pozostałe, obecne w pociągu postacie. „Gra nie będzie statyczna, jak inne tego typu przygodówki" - twierdzi Mechner. Wszystkie wydarzenia dzieją się w czasie rzeczywistym, co oznacza, iż godzina na twoim zegarze równa się godzinie na starodawnym zegarze w Ostatnim Ekspresie. Zapowiada się intryga detektywistyczna na poziomie Raymonda Chandlera. Czyżby coś lepszego od TITANICA?

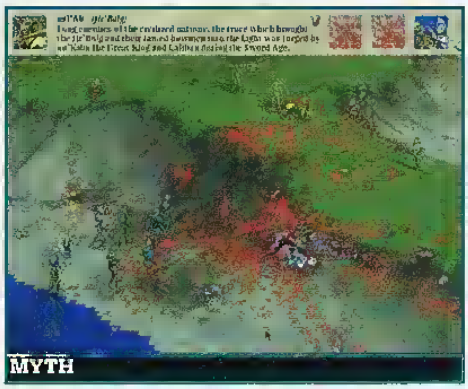
MYTH

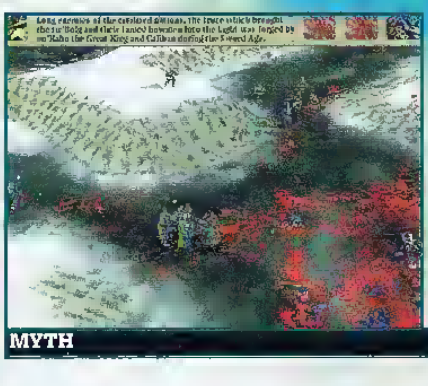
BUNGIE

Armie wygłodniałych zombie, zwinni lucznicy ukryci w zaroślach, panowie rycerze, ociężale kroczący po skalnych wertepach - wszyscy oni nadciągają na pola śmierci, by walczyć do upadłego. Oto gra MYTH.

Autorzy z małej amerykańskiej firmy BUNGIE twierdzą, że w innych grach wojennych nie podoba im się konieczność czekania, aż coś się wybuduje. W MYTH wszystkie zasoby są od początku dostępne. Do gracza należy tylko ustalenie taktyki i dowodzenie w trakcie walki, w czym pomocna stanie się opcja zoom, umożliwiająca, niczym w zeszłorocznym WARHAMMER, dowolne skalowanie i obracanie teatru wojennego.

Motywów gore jest w MYTH pod dostatkiem: oderwane części ciała znajdujących się w pobliżu eksplozji delikwentów wykonują powietrzne akrobacje, a na zielonej murawie pozostają krwawe plamy. Wybuchy dodatkowo tworzą wyrwy w ziemi, jednostki poruszają się szybciej po równym terenie niż na górskich wzniesieniach - wszystkie te smaczki nadają MYTH wyjątkowy charakter.


MYTH


MYTH

RETURN TO KRONDOR

RETURN TO KRONDOR

RETURN TO KRONDOR

7TH LEVEL

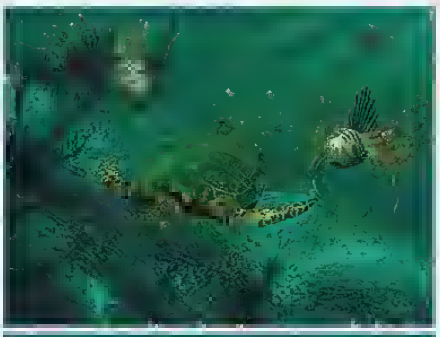
Gdy widzieliśmy tę grę na targach w Londynie, pełni byliśmy złych przeczuć. Po pierwsze, niepokój wzbudzała sama idea odejścia od zasad klasycznego RPG w stronę action-adventure a la ALONE IN THE DARK - chodzenie rycerzem po nocnym, opustoszałym mieście. Wówczas gra ukończona była w około 20%, w wielu miejscach pojawiały się „pluskwiaki": tu i ówdzie nie dawało się wejść. Krótko mówiąc - wrażenie nie było najlepsze. Od tamtego czasu RETURN TO KRONDOR zdążył jednak obrosnąć w pióra.

Gracz wciela się w role dwóch postaci z The Riftwar Saga: Jimmiego the Hand (pamiętamy go z BETRAYAL AT KRONDOR) oraz Williama ConDoin, syna najpotężniejszego maga Midkemii. Autorzy obiecują prostszy niż w oryginale system walki, z zastosowanymi tzw. inteligentnymi kursorami. Siekać przeciwników będzie można w ponad stu urozmaiconych scenach. Z kolei system czarów został rozszerzony do 50 inkantacji.

RETURN TO KRONDOR

RETURN TO KRONDOR

RETURN TO KRONDOR



SUB CULTURE

CRITERION

Skoro CREATION się nie ukaże, szanse konkurencji wzrastają. Na czołowego spadkobiercę sławy niedoszłego hitu BULLFROG wyrasta SUB CULTURE. W grze szokuje dokładność odwzorowania dna morskiego i naturalność światłocienia.

Autorzy z CRITERION uwzględnili cykl dzienny: nocą batyskafy muszą włączać światła. Wszystkie obiekty w grze podlegają prawom grawitacji, ich ruchy uzależnione są od masy, słowem - fizyka gry jest ponoć na najwyższym poziomie. Zaimplementowano ponad 20 okazów fauny, wśród nich węgorze, koniki morskie, a także duże drapieżniki. Jeden z autorów projektu powiada: „Ryby generalnie będą ciekawe pływających pod wodą batyskafów. Niektóre z ryb okażą się zmutowane wskutek działania zanieczyszczających wody, toksycznych chemikaliów. Jeśli którakolwiek z ryb zostanie przez gracza zaatakowana, to odpłaci mu pięknym za nadobne". SUB CULTURE w przeciągu kilku najbliższych miesięcy zostanie wydane przez VIRGIN.

SUB CULTURE

SUB CULTURE

SUB CULTURE

SUB CULTURE

TEST DRIVE OFF ROAD

TEST DRIVE OFF ROAD

TEST DRIVE OFF ROAD

TEST DRIVE OFF ROAD

ACCOLADE

Dinozaur zmartwychwstał. W tej branży każdy dobry pomysł musi zostać po stokroć przeżuty. Tak też się stanie z legendarnym TEST DRIVE, którego odświeżona wersja jest właśnie przygotowywana przez ACCOLADE. Najnowsze modele wozów terenowych (m. in. Land Rovera i Chevroleta) zapuszczają silniki. Trasy biegną przez trzy środowiska: pustynne, leśne i śnieżne. Kamerę, z której obserwuje się akcję, umieszczać będzie można w 9 różnych perspektywach. Wszystko to wygląda znacznie bardziej obiecująco niż BIG RED RACING.

UBIK

UBIK

CRYO INTERACTIVE

Zupełnie niespodziewanie, francuskie CRYO INTERACTIVE zapowiedziało kolejne dwa projekty: DREAMS i UBIK. Na razie wypuszczono ich nieinteraktywne dema. DREAMS rozgrywa się w wyimaginowanym świecie niczym z prac Salvadora Dali. UBIK oparty jest na powieści Phillipa Dicka pod tym samym tytułem; wiadomo na razie tylko tyle, że będzie to gra z gatunku action-adventure.

ULTIMA 9

UBIK

ULTIMA 9

ORIGIN

O ULTIMIE 9 krótko wspomnieliśmy już miesiąc temu, teraz nadszedł czas na przedstawienie porcji premierowych screenów. Oto Avatar, przystępując do finałowego pojedynku z Guardianem, musi wstąpić na wyższy poziom egzystencji. Stąd podtytuł gry: ASCENSION (wniebowstąpienie).

Grafika gry nie będzie zbytnio odbiegać od tego, co widzieliśmy w PAGAN. Bierze się to m. in. stąd, iż w nowej ULTIMIE gracz będzie mógł dowolnie regulować widok na pole gry - podobnie, jak to miało miejsce w SYNDICATE WARS. Rasowi fani RPG narzekali, że PAGAN zawierał zbyt dużo elementów zręcznościowych (np. skoki po skalnych występach), więc autorzy z ORIGIN postanowili wrócić do korzeni i upodobnić „dziewiątkę" do siódmej części cyklu. Renderowane scenki w ULTIMA 9: ASCENSION prezentują się nadwyraz okazale. ORIGIN pracuje też równolegle nad ULTIMA ONLINE.

ULTIMA 9

ULTIMA 9

ULTIMA 9

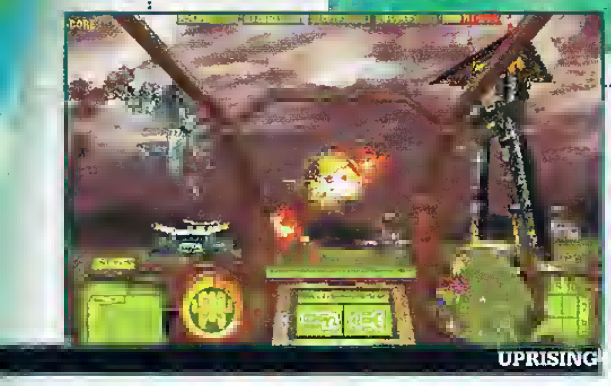
UBIK

UPRISING

UPRISING

CYCLONE

UPRISING: strategia, w której zbudowawszy cytadelę i zgromadziwszy zapas energii zabierasz się za produkcję jednostek bojowych (standard!). Piechotę, bombowce i czolgi dzieli się na klasy według kryterium doświadczenia. Duża ilość scenariuszy (prawie 50) i szybka akcja to charakterystyczne cechy UPRISING, jednak na szczególną uwagę zasługuje - nietypowa, jak na ten gatunek - perspektywa, z której ogląda się akcję. To bardzo wczesna zapowiedź tej gry: UPRISING ukaże sie zapewne dopiero na początku przyszłego roku.


UPRISING

UPRISING

WARLORDS 3

WARLORDS 3

WARLORDS 3

WARLORDS 3

SSG

WARLORDS 1 nie bylo do końca udaną grą, dopiero „dwójka" zrobiła spory huczek w środowisku graczy. Śliczna grafika SVGA, bogaty zestaw bestii (nawet diabły, gryfy i jednorożce!), a przede wszystkim łogiczne zasady - to podobało się wszystkim. System podziału na tury osiągnął w tej grze apogeum. HEROES OF MIGHT & MAGIC to nic innego, jak klon WARLORDS 2.

Teraz STRATEGIC SIMULATIONS GROUP przygotowuje trzecią część cyklu. Więcej, szybciej, lepiej - to dewiza WARLORDS 3: REIGN OF HEROES. Rozwinięciu ulegnie zwłaszcza dyplomacja - możliwości zawierania sojuszy, badania miast przeciwnika.

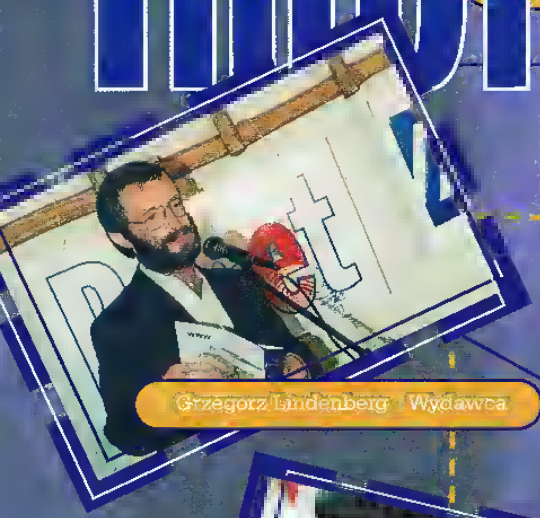
Wszystkie fortyfikacje podzielone zostaną na trzy rodzaje: wioski, miasta i cytadele. Zgodnie z wymogami czasów, gra będzie posiadała opcję Multiplayer - wyłącznie w tym trybie gracze będą mogli przemieszczać jednostki w czasie rzeczywistym.

Impreza

FOT. JERZY KRUG

Jeszcze rano lało jak z cebra, ale już o wyznaczonej porze zrobiła się piękna słoneczna pogoda.

Na początku przemówienie wygłosił wydawca, Grzegorz Lindenberg. Następnie głos zabrali naczelni pism.



Grzegorz Lindenberg - Wydawca

W pierwszym tygodniu maja odbyła się wielka feta z okazji wydania pierwszego numeru Reset i miesięcznika o internecie WWW. Ponieważ okazja była nie lada, została zaproszona cała branża, w tym oczywiście inne pisma o grach. Goście nas nie zawiedli i wszyscy szczelnie wypełniliśmy przestronne wnętrze warszawskiego pubu Lolek na Polach Mokotowskich. Zaszczyciły nas swoją obecnością również radio i telewizja.

kolejka do grilla

Oficjalna część szczęśliwie zakończyła się dosyć szybko i można było przystąpić do rytualnej wyżerki.

prezentacja jedynki

Najszybciej ustawiła się kolejka do grilla. A było w czym wybierać - szaszłyki z ostrym sosikiem (ułożony dla szefa kuchni), kiełbaski z rusztu, pieczone kurczaki, karkówka, sałatki. Nie zabrakło też piwa i szampana, którym wykonaliśmy symboliczny toast. Podczas imprezy wszyscy goście mieli okazję zapoznać się z egzemplarzami Reset'u i WWW. Świetowanie skończyło się w luźnej przyjacielskiej atmosferze późnym wieczorem.

przedstawiciel RMF FM

Kasia zrecepri

Wydanie Resetu będziemy również celebrować (a jakże!) z czytelnikami. Wpadnij do nas na Gambleriadzie. Przygotowaliśmy masę konkursów i furę nagród. Cala redakcyjna ekipa zjawi się w komplecie - do zobaczenia wkrótce.

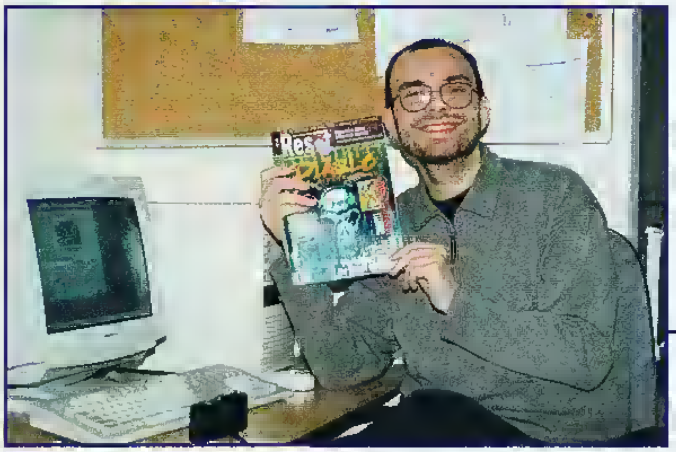
ekipa Resetu wznosi toast

szefostwo wydawnictwa

Kwatera Główna Reset

Adrian Chmielarz zrywa kask

ROZMAWIALI: JACEK MARCZEWSKI PIOTR MAŃKOWSKI



JEST EKSTRAWERTYKIEM, ZNANYM Z ORYGINALNYCH POWIEDZONEK. NA BRANŻOWYCH IMPREZACH JEST ZAWSZE DUSZĄ TOWARZYSTWA. ADRIAN CHMIELARZ, TWÓRCA ZNANYCH POLSKICH GIER TAJEMNICA STATUETKI I TEENAGENT, SZANOWANY DESIGNER GIER KOMPUTEROWYCH, MÓWI O SWOICH NAJNOWSZYCH PROJEKTACH.

Reset: *Twoja gra uzyskała wysoką notę w pierwszym numerze Resetu. Jak Ty sam rekomendowałbyś tę grę naszym czytelnikom?*

Adrian: Katharsis nie jest zwykłą strzelaninką, zaprzeczam tu zarzutowi wtórności wobec Defendera. To prawda że stateczek lata w lewo i prawo, ale nigdy nie było jeszcze w strzelance inteligentnych przeciwników jak w Katharsis. W Defenderze pojawiali się losowo falami i poruszali się po ustalonych torach, na tym kończyła się ich inteligencja. U mnie jest kilkadziesięciu przeciwników i każdy jest inaczej zaprogramowany. Nie twierdzę że to jest jakaś sieć neuronowa czy układ sztucznej inteligencji, ale tego wcześniej nie było.

Reset: *Jeżeli gracz przyjął taktykę taką, że ucieka cały czas w lewy dolny róg ekranu, to przeciwnicy są na to w stanie zareagować?*

Adrian: Omówię to na przykładzie pierwszego przeciwnika. Z zasady kieruje się na naszą bombę (w „podwodnych" etapach gry trzeba konwojować superbombę) i sobie w nią strzela. Jeżeli ktoś się ludzi, że przejdzie etap chowając się, to się myli: straci bombę. Kiedy ty się pojawiasz w jego pobliżu, przeciwnik nadal strzela. Jeżeli go tylko draśniesz albo choćby strzelisz w jego kierunku, przerywa atak na bombę i zaczyna atakować ciebie. Statek ma wbudowany instynkt samozachowawczy - stara się unikać kolizji. Trzeba się zdrowo napracować, żeby staranować napastników, bo oni będą po prostu uciekać.

Reset: *Mówisz nam o zaprogramowanych na sztywno algorytmach, a inteligencja to także umiejętność uczenia się, adaptowania do działań gracza.*

Adrian: Każda inteligencja w grze komputerowej jest zrobiona w taki sposób. Dopiero teraz pojawiają pierwsze gry, jak Creatures, z prawdziwą inteligencją. Przeciwnicy w Command & Conquer nie uczą się przecież na podstawie ruchów gracza. Zaprogramowane są konkretne zachowania, na konkretne sytuacje, do tego dodany jest pewien element losowości i to już wystarcza na stworzenie wrażenia inteligentnego przeciwnika. W innych strzelaninach przeciwnicy mają ustalone ścieżki ruchu, a w Katharsis są zaprogramowani na określone zadania.

Reset: *Jaka jest recepta Metropolis na zrobienie wciągającej strzelaniny?*

Adrian: Założyliśmy, że nie może być tylko tak, że im dalej, tym przeciwnik jest silniejszy i ma mocniejszą broń. Ciekawie jest wtedy, kiedy cały czas podajesz nowych przeciwników o nowych właściwościach, kiedy zupełnie zmienia się środowisko. Przykładowo, w Katharsis są tacy goście, którzy wyrzucają z siebie chmurę paraliżującej substancji. Spada ci malutko energii, ale jesteś unieruchomiony przez pięć sekund i zostawiony na pastwę pozostałych, którzy mogą swobodnie atakować. Są statki, które jak tarany wyskakują z wody. Tu dla odmiany to one są przez jakiś czas bezbronne, jeżeli od razu nie trafią. Są też kamikadze, przed którymi trzeba szybko zwiewać. Nie mówię, że całe pięćdziesiąt statków ma całkowicie oryginalne zachowanie, ale jest duża różnorodność.

Reset: *Wiemy już, że Katharsis oferuje graczowi cały garnitur niebanalnych przeciwników. Czy od strony czysto technicznej gra jest na światowym poziomie?*

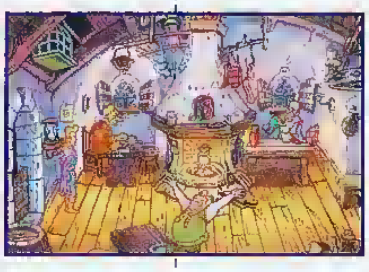
Adrian: Katharsis jest moim zdaniem rewolucją techniczną.

Udało nam się w wysokiej rozdzielczości na szybkich Pentiumach uzyskać 60 klatek animacji na sekundę! Uwierzcie mi, że to nie byle co. Może i nie wyznacza to zupełnie nowego światowego trendu, ale udowadnia, że pecet może być maszynką do gier.

Reset: *Wydajność rzeczywiście imponująca, tylko że na ekranie jednocześnie jest tylko paru przeciwników. Jak to tłumaczysz?*

Adrian: Tak, słyszałem ten argument: przyzwyczajony jestem do tego, że nic nie widzę

na ekranie, sieję zamęt - apokalipsa, siwy dym itd. To prawda, że jednorazowo na ekranie w Katharsis jest mniej przeciwników. Ale wszystkie obiekty są renderowane w czasie rzeczywistym. Kiedyś to się robiło tak, że gość brał pięć różnych klatek i animował w ten sposób obiekt. U nas wszystkie statki są liczonymi na bieżąco obiektami 3D. Osiągnęliśmy dzięki temu niesamowitą płynność, i to właściwie niezależnie od sprzętu. Jeżeli masz szybkie Pentium, to uzyskasz 60 klatek/s, przy wolniejszym 30 - tak czy inaczej, masz animację miód. Poza tym, można dzięki temu lepiej wkomponować statek w scenerię. Jeżeli mam poziom z lawą, to rzucam na statek cieniowanie czerwone phongiem, żeby widoczek był bardziej realistyczny.



Reset: *Co to jest cieniowanie phongiem? Czym się różni od cieniowania Gourauda, które znamy z symulatorów?*

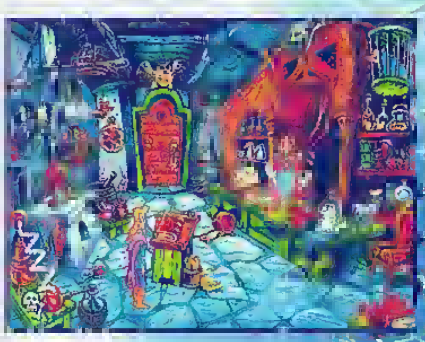
Adrian: Mógłbym odpowiedzieć bardzo technicznie, ale dość powiedzieć, że aktualnie nie ma lepszego cieniowania niż phong. Oczywiście, dodanie prawdziwego phonga wydłużyłoby czas renderowania mniej więcej o cztery lata, dlatego w Katharsis zastosowaliśmy algorytmy przybliżone. Nie zmienia to faktu, że w strzelaninkach jest to absolutna nowość.

Reset: *Skoro mówimy o nowościach, powiedz nam o swoim najnowszym projekcie, grze Książę i Tchórz.*

Adrian: To przedsięwzięcie bez precedensu, jeśli chodzi o rysowanie klatek animacji. Na przykład Revolution do produkcji Broken Sword, kupiło cholernie, uwierzcie mi, cholernie drogi program jednej firmy z Cambridge, taki że podajesz pierwszą i ostatnią klatkę animacji, a on liczy wszystkie pośrednie. U nas każda klatka jest rysowana odrębnie, jak w dobrym filmie rysunkowym. Niedawno twórca Broken Sworda, Charles Cecil, widział animacje Księcia i Tchórza i przyznał, że są lepsze. To wynik pracy polskich fachowców od animacji, którzy poprzednio pracowali dla firmy Hanna & Barbera.

Reset: *Na podstawie próbek, które nam pokazałeś, trudno się z facetem nie zgodzić - grafika morduje. Zapowiadasz dużo efektów generowanych w czasie rzeczywistym, jakie to będą efekty?*

Adrian: Przede wszystkim antyaliasowanie postaci, czyli nie będzie kanciastych brzegów. Przy wysokiej rozdzielczości już nie jest źle, ale z antyaliasowaniem będzie jak w filmie. Druga ważna rzecz: wprowadzamy cienie generowane w czasie rzeczywistym. Kiedy bohater wejdzie do komnaty, cień będzie się zmieniać w zależności od tego, gdzie bohater stanie. Mało tego, będzie zaginał się na przedmiotach, załamywał itd. Wprowadzamy też kilka innych technicznych rzeczy, o których wolałbym jeszcze nie mówić. Problem przy projektowaniu gier jest taki, żeby wpaść na pomysł, bo dla zespołu koderskiego zaimplementowanie tych efektów trwa dwa tygodnie. Nie chcę, żeby mnie ktoś wyprzedził.



Reset: *Czy w Księciu i Tchórzu będą animowane tła?*

Adrian: To oczywiste, że świat musi żyć. W Teenagencie były latające ptaszki, ale tylko latały w kółko. W Księciu będzie o krok lepiej. Są takie sytuacje w grze jak np. wchodzisz do jaskini, ploszysz nietoperze, które z wielkim trzepotem wylatują. Jest to typowa akcja środowiskowa, nie mająca wpływu na grę. Choćbyś nie wiem ile razy wchodził, to więcej już tych nietoperzy nie zobaczysz. To taki drobny smaczek dla gracza.

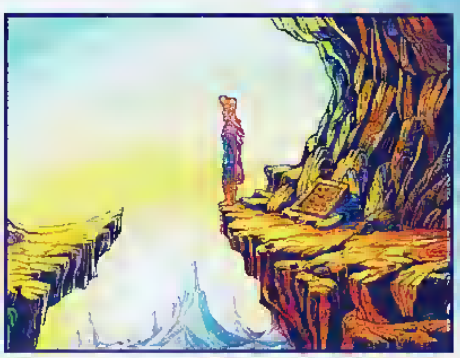
Reset: *Narobiłeś nam niezłego apetytu, kiedy gra będzie gotowa?*

Adrian: Gra zostanie ukończona prawdopodobnie jesienią albo zimą. Ponieważ coraz więcej gier - nie tylko Książę i Tchórz - wychodzi wyłącznie pod Windows 95, to radzę odpowiednio przygotować się.

Niedługo musem będzie Pentium MMX i dobry akcelerator 3D - co najmniej 3Dfx z chipsetem Voodoo, bo jest to sprzęt drugiej generacji. Od

tego nie ma ucieczki. Większość świata ma takie plany na przyszły rok i my też musimy brać to pod uwagę przy nowych projektach. Ale spokojnie, za kilka miesięcy ceny po raz kolejny spadną na łeb, na szyję.

Reset: *Dziękujemy za rozmowę.*



EIDOS INTERACTIVE

Touché

PRZYGODY PŁASZCZA I MUSZKIETERA

Francja w niespokojnym , XVI wieku. Kraj od wielu lat jest areną walk, zapoczątkowanych przez ekstremistów, którzy powstali przeciwko Królowi Karolowi IX i jego matce, Katarzynie de Medici. Wkraczasz w erę śmiesznych koszul, dużych kapeluszy i wymyślnych spodni.

Jako Geoffroi Le Brun, przystojny kadet szkoły muszkieterów, odważny, inteligentny, pomysłowy i mający bzika na punkcie mody usiłujesz odnaleźć i dostarczyć prawowitemu Królowi Francji testament zamordowanego szlachcica De Peuple. Nie będzie to wbrew pozorom łatwe, jako że przeciw Tobie wystąpią nie tylko ludzie, ale także diabelskie moce, którym przewodzi Kardynał Richelieu.

Znakomita graficznie, rozbudowana, nastrojowa, dowcipna gra przygodowa.

Smocze Historie

PL

Gry przygodowe po polsku !

Każdy z nas chciał kiedyś znaleźć się w bajkowej krainie. Oto pojawiła się okazja, Smocze Historie przenoszą nas w baśniowy świat, pełen przedziwnych stworów, które jednak zachowują się wyjątkowo rozsądnie. Nasz bohater - smoczy osesek - nosi pieluszkę, ale tak naprawdę zachowuje się niezwykle dojrzale. Wędrując po artystycznie namalowanej okolicy prowadzi interesujące konwersacje ze spotykanymi postaciami, popisując się swoim, smoczym poczuciem humoru. Znajdziemy tu kilobajty żartów, wiców i dowcipów, ponad 20 niezwykłych kreatur, 15 różnych podkładów muzycznych, ponad 2600 fraz znakomicie przeczytanych przez członków zespołu CLOSTERKELLER z Anją Orthodox na czele. Znakomita gra przygodowa dla całej rodziny !

KUPUJĄC LEGALNE PROGRAMY PŁACISZ AUTOROM ZA ICH PRACĘ.

Gorąca linia antypiracka BSA: (22) 661 55 12

MIRAGE MEDIA s.c.
03-933 Warszawa, ul.Obrońców 26
tel/fax (22) 616 1555, 616 1551, 617 9321
http://www.mirage.com.pl

MIRAGE

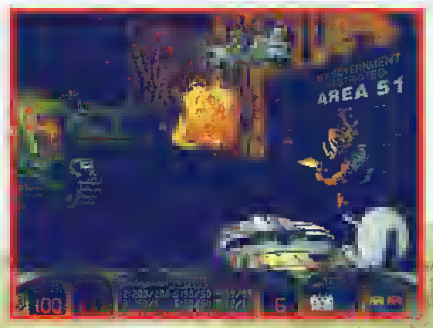
„Groovy" - wzdychał Mamut, znalazłszy amunicję do swojego obrzyna. „Come get some" - ryknął na to Berger, wchodząc do akcji z odbezpieczonym detonatorem. KaYteck powalił go jedną salwą z RPGa. Szara smużka dymu nie zdążyła się rozwiać, gdy zza węgła, podrasowany sterydami, wyskoczył Von Radkovitsch. „Hail to the king baby!"

Na celowniku w czerwcu

Rozległy się trzy krótkie serie z automatu i czyjeś wirtualne ciało wali się na kolana. Na dachu zaczaił się snajper. Bamse zorientował się, że ktoś go namierza, nie na tyle szybko jednak, by nie przypiekła go kłująca seria z detonatora. Resztkami sił doczołgał do kontenera na śmieci. Po chwili do wnętrza pojemnika wpadł z metalicznym brzękiem granat. „To chyba był Berger!" - pomyślał Gregorious zatykając uszy, w momencie, gdy wybiła 17.40. Ktoś nieśmiało zauważył, że ponad pół godziny temu powinno się rozpocząć kolegium redakcyjne.

Na początku maja graliśmy dużo (złośliwi mówią: zbyt dużo) po sieci w DUKE NUKEM 3D. Całe szczęście zaczęła się kończyć amunicja i wróciliśmy do pracy - porządnego zrecenzowania kilkudziesięciu gier. Bergera, wciągnął bez reszty świat Potęgi i Magii. Mamut, z szybkością jaguara i muzyką industrialną w uszach, pomknął na autostradę. KaYteck zadekował się w Abramsie... Uff, właściwi ludzie z powrotem na właściwych miejscach.

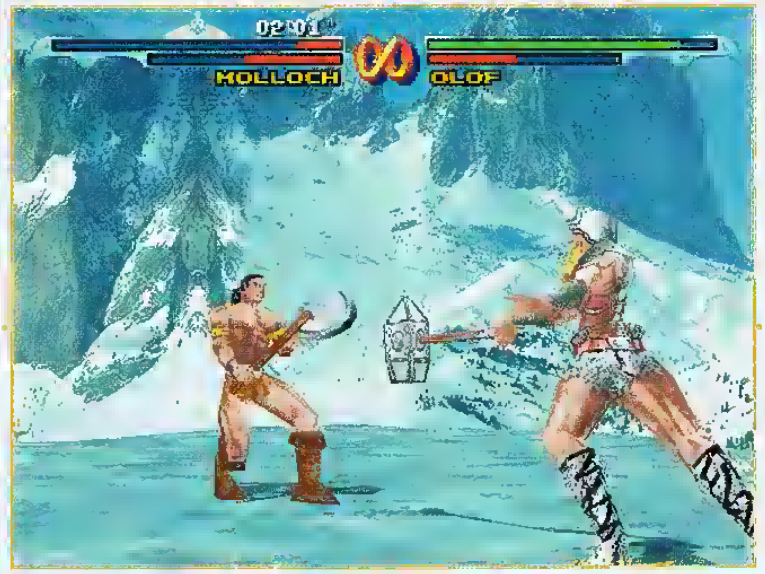
Grą czerwca okrzyknęliśmy TIME WARRIORS. Hammer „w cywilu" od wielu lat uprawia jujitsu i wie co mówi, zachwycając się tą grą. To drugie po VIRTUA FIGHTER, bardzo dobre, trójwymiarowe mordobicie na PC. I co ważne, wydane przez firmę MIRAGE w wersji spolszczonej!



Kolejne warte grzechu produkcje to „hipisowskie" INTERSTATE 76 oraz APACHE GOLD. Oba te tytuły - choć przecież różne - przeznaczone są dla wyrobionych graczy. Do młodszej generacji skierowane są za to KOALA LUMPUR z wiekowego BRODERBUND oraz np. prosty i miły w obsłudze THEME HOSPITAL. User opisuje wrażenia z podróży po fantastycznym glinianym świecie Neverhood, przypuszczalnie najoryginalniejszej grze tego półrocza.

Czy ECSTATICA 2 jest faktycznie taka krwawa, jak chciałby jej producent, zastanawia się Tomek Przyjemski. Jest to gra na długie dni, oferująca mnóstwo zagadek. Jak mawiają Anglicy: „Good value for money". Czy FALLEN HAVEN i HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 będą stanowiły konkurencję dla obecnych już od pewnego czasu na rynku tytułów? Tandem Pejotl-Berger potrafi bezbłędnie odpowiedzieć na podobne pytania.

A na deser, w Odlotach będziecie mogli przeczytać manuskrypt o wampirach i obszerny tekst o mistrzu H.P. Lovecrafcie. I miła niespodzianka! W numerze czerwcowym przedstawiamy tekst naszego Czytelnika, Maćka Żukiela z Poznania, który napisał list do Resetu jeszcze tego samego dnia, gdy pismo trafiło do kiosków. Nie narzekamy na brak autorów, ale potrafimy poznać się na dobrym materiale i jesteśmy otwarci również na Twoje pomysły.



TIME WARRIORS

HAMMER

DOBREMU PRODUKTOWI NIE ZASZKODZI NAWET BANALNE STORY. AUTORZY TIME WARRIORS NIE WYSILALI SIĘ PŁODZĄC WPROWADZENIE FABULARNE, ZA TO GRA KTÓRĄ NAM OFERUJĄ, RZECZYWIŚCIE JEST Z GATUNKU WYBITNYCH.

W roku 2000 Ziemi dotknął kataklizm: wielcy Nieśmiertelni Wojownicy powrócili z przeszłości, aby objąć władzę nad światem. Rozgorzała zacięta walka; cywilizacja zwycięzcy rozwinie się ponad inne i będzie rządzić po wsze czasy... Jedyną pozytywną cechą tej historii jest jej lakoniczność. Tak naprawdę, wszyscy przecież wiedzą, o co chodzi w mordobiciach, a wprowadzenia dodaje się tylko pro forma.

Redakcja Resetu, dzięki uprzejmości polskiego dystrybutora, firmy MIRAGE, jako pierwsza w Polsce mogła dostąpić zaszczytu full-kontaktu z pełną wersją tej gry, której światowa premiera odbyła się właśnie w naszym kraju. Trzeba przyznać, że bylo to ekscytujące spotkanie i śmiało mogę powiedzieć, że jest to kandydat na najlepsze pecetowe mordobicie 3D.

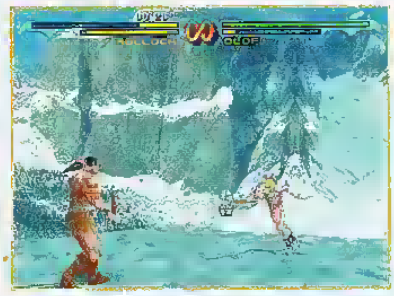
SZCZĘKA OPADA

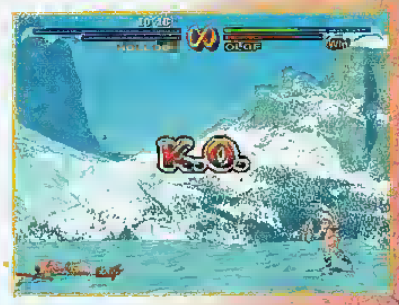
Spadlem z krzesła. Normalnie spadłem z krzesla, gdy pierwszy raz zobaczyłem areny, na których będziemy toczyć swe zmagania. Powiedzmy sobie szczerze (i głośno!), trójwymiarowe areny są zdecydowanie najmocniejszą stroną TIME WARRIORS i przebijają absolutnie wszystko. Tu nie ma słabych aren, nawet najgorsza rządzi. Każdemu fighterowi musimy stawić czoła w jego naturalnym otoczeniu, m.in. w lesie, gdzie promienie słońca przebijają się przez gałęzie drzew i na wysepce pośrodku prześlicznej chińskiej wioski, gdzie możemy zobaczyć (yeees!!) falującą wodę. Klucz do sukcesu to tła tworzące niemal fotograficzne złudzenie krajobrazu. Nie ważcie się pod żadnym pozorem ich wyłączać, bo klimat od razu siądzie.

Finałowa scena walki z bossem powala na kolana i zmusza do powstrzymywania gałek ocznych przed opuszczeniem przeznaczonych im od urodzenia miejsc. Wprost trudno uwierzyć, że można wymyślić jeszcze lepszą scenerię. Pomysł prosty, niemniej nikt wcześniej na to nie wpadł. Cała rzecz sprowadza się do gry świateł, ale efekt jest niesamowity. Tego się nie da opisać, to po prostu trzeba zobaczyć.

PODNOSIMY SZCZĘKĘ

Postacie nie są już tak rewelacyjne jak tła, ale nadal trzymają wysoki poziom i nawet po wyłączeniu pokrywających je tekstur wyglądają zaskakująco przyjemnie. Od początku dostępnych jest ośmiu zawodników, zaś dodatkowych kilku musimy odkryć podczas gry. Każdy wojownik jest całkowicie inny, choć większość preferuje monstrualnej wielkości miecze, które przecinając powietrze zostawiają cza-





sem za sobą ogniste smugi. Mój ulubieniec to samuraj Shodan, choć wielkim sentymentem darzę wikinga Olofa (zgadnijcie dlaczego). Stateczniejszym graczom polecam dziadka, który rozwydrzonym młodzikom łoi skórę drągiem.

R S

Sterowanie postacią odbywa się za pomocą czterech klawiszy kierunkowych, dwóch ciosów ręką i dwóch nogą. Sama walka jest szybka (choć moglaby być jeszcze szybsza), a zawodnicy płynnymi ruchami, bez ociągania realizują polecenia gracza. W walce nie uświadczymy niestety ani jednej kropli krwi, ale za to celne ciosy premiowane są wybuchami ognia. Każda postać może się teleportować i dysponuje łącznie kilkudziesięcioma ciosami, wliczając w to combosy i ciosy specjalne - takie jak ogniste kule, pioruny czy deszcz ognia. Gwiazdki pojawiające się na dole ekranu pokazują, z ilu ciosów składało się nasze combo.

REFLEKSJE (JUŻ ZE SZCZĘKĄ)

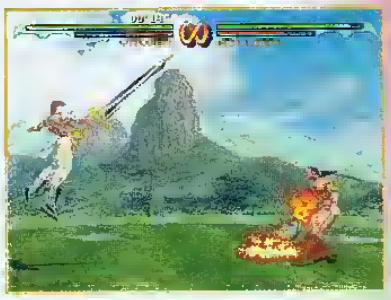
Gra wciąga. Naprawdę. Czadowa muzyka umila nam kolejne walki, a walcząc w zamkniętych pomieszczeniach słyszymy głuchy poglos uderzeń. W miarę, jak nasze umiejętności rosną, możemy zwiększać poziom trudności (do poziomu piątego włącznie). Kiedy zaś rozwalimy już komputerowych przeciwników na wszystkie możliwe sposoby, czekają na nas rozległe możliwości walki przez modem. Standardowa kamera wybiera najlepszy punkt obserwacji placu boju, ale ją także można zmienić.

Wady. Wady oczywiście są, jak wszędzie. Przydałoby się więcej postaci, które mogłyby być trochę ladniejsze i szybsze, można by ulepszyć muzykę, zrobić dłuższe intro i lepsze menu, poprawić tla (nie, tła nie mogą już być lepsze), w ogóle można by poprawić całą grę. No, ale nie można od razu zrobić gry idealnej, bo wówczas twórcy TIME WARRIORS 2 poszliby na bezrobocie.

Gra wcale nie jest zachłanna na moc obliczeniową naszego sprzętu. W rozdzielczości 640x400 i po wyłączeniu kilku mniej istotnych szczegółów płynność jest bez zarzutu już na P120 i to z jednomegowym Tridentem! W setupie można ustawić m.in. szybkość posiadanego cd-romu, oraz sposób dopalania trzeciego wymiaru. Uwaga posiadacze Matrox Mystique oraz 3Dfx, gra obsługuje właśnie te urządzenia! Firma Matrox zapewnia o możliwości uzyskania 30 klatek na sekundę ze wszystkimi bajerami, a co umożliwia VooDoo, nawet nie jestem w stanie sobie wyobrazić.

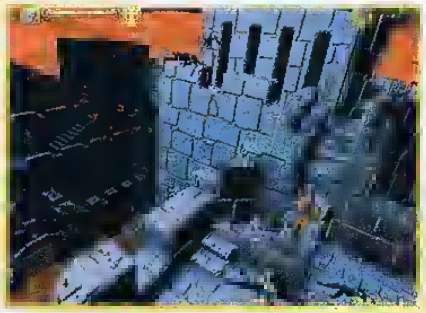
Na zakończenie warto jeszcze wspomnieć, że gra została wydana w wersji polskojęzycznej. Nie znaczy to, że postacie jęczą po naszemu, jednakże wszystkie nazwy w menu występują w języku polskim. Nie był to może zabieg konieczny, jednakże miło jest wybrać dwu graczy zamiast two players.

Muszę się przyznać, że na moim sprzęcie do tej pory królowało TOSHINDEN, a to ze względu na najbardziej odjazdową muzykę. Myślę jednak, że teraz powędruje on na półkę, bo oto nadszedł czas TIME WARRIORS!



PRODUKCJA	Silmarils
DYSTRYBUCJA	Mirage
CENA	146 zł
UWAGA!	zalecane P120, obsługuje Matroxa Mystique i 3Dfx

BEAT A



„Z PEWNOŚCIĄ, TA GARSTKA WBITYCH NA PAL FACETÓW, KTÓRZY OD PARU KILOMETRÓW OZDABIAJĄ DROGĘ DOJAZDOWĄ DO DOMU NIE MOŻE BYĆ ZWIASTUNEM NICZEGO NIEPOKOJĄCEGO"
- MYŚLISZ SOBIE, WRACAJĄC KONNO, W TOWARZYSTWIE PIĘKNEJ DZIEWOI, DO SWEGO RODZINNEGO ZAMKU.

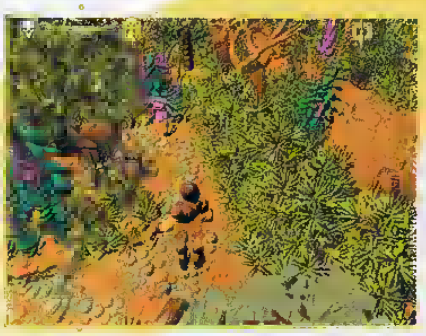
Kiedy jednak skrzydlaty demon porywa narzeczoną gdzieś w przestworza, a jego kolega wali Cię mocno w głowę, pod czaszką kielkuje myśl: „Co? Znowu? Widać pierwsza część sprzedawała się nienajgorzej...".

Wykorzystując użyty po raz pierwszy w grze ALONE IN THE DARK sposób przedstawiania świata (z nieruchomych, pod najróżniejszymi kątami ustawionych kamer) ECSTATICA zmierzała ku łatwemu sukcesowi. Autorzy z INFOGRAMES zbudowali głównego, trójwymiarowego herosa i jego otoczenie z wieloboków - spece z PSYGNOSIS postawili na elipsoidy. Krągły świat prezentował się o wiele lepiej od kanciastego, ruch postaci wydawał się naturalniejszy - ECSTATICA stworzyła własny, rozpoznawalny styl, który natychmiast zaczął się kojarzyć z jakością.

W pierwszej części gry trasa wędrówki samotnego podróżnika prowadzi przez wioskę nawiedzoną przez demony. Zanim pojedzie dalej, rozwiązując zagadki dowie się, co się tu naprawdę wydarzyło, a przy okazji będzie się starał zachować życie tocząc walki z rozmaitymi, malowniczymi przeciwnikami. W ECSTATICE 2 chodzi mniej więcej o to samo, różnica tkwi w długości gry. Wielu graczy jako główną wadę ECSTATICI wskazało to, że jest za krótka ze swymi kilkudziesięcioma planami; w ECSTATICE 2 jest ich ponoć tysiąc.

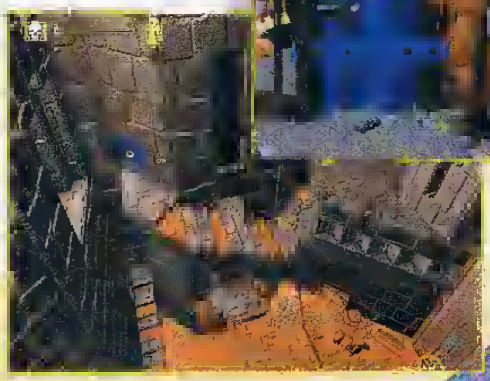
I rzeczywiście, uwolniwszy się spod opieki pilnujących nas zielonych, uzbrojonych w drewniane pałki goblinów i pobiegawszy przez pierwsze trzy godziny po usłanych zakrwawionymi, okaleczonymi ciałami, rojących się od najprzeróżniejszych potworków wnętrzach zamczyska, zaczynamy powoli odczuwać agorafobię. Dziedzińce, blanki, szopy, piwnice, labirynty komnat, fosa, schody, drabiny, przepaście, schody... co więcej, monstrualny zamek to tylko fragmencik tego, co nas czeka. To naprawdę jest dobre.

Jest jednak również sporo złego - bardzo ponura cecha tej gry daje o sobie znać co chwila, przy przejściu z ekranu na ekran: w tym momencie wszystko zamiera, a nasz program toczy walkę z operacyjnym systemem W95, przeważnie wygrywając, tyle że po dwusekundowych zmaganiach. Wyjątkowo uciążliwe staje się to wtedy, gdy w ferworze walki wypchnięci jesteśmy poza kadr. Po obowiązkowej pauzie (w czasie której kamerzysta biegnie zapewne, by zająć pozycję w nowym efektownym miejscu) jesteśmy zupełnie wybici z rytmu, znajdujemy się w jakiejś nieatrakcyjnej, jeśli chodzi o możliwości skutecznej obrony pozycji, zasłonięci na przykład przez szarżującą bestię. Aby ograniczyć te niedogodności, wiele lokacji w ECSTATICE oglądanych jest z kamer zawieszonych wyżej, przez co powiększa się nam ring, w którym



ECSTATICA 2

TOMASZ PRZYJEMSKI



walczymy i co teoretycznie zmniejsza szansę przypadkowego zeń wylecenia.

Nic to, Baśka. Biegamy więc, kopiąc i wymachując pięściami w kierunku stających nam na drodze najróżniejszych maszkar - a menażeria dosyć urozmaicona, wśród wielu innych: latające oczaki, bulgoczące plazmaki, rybki, kwiatki, nawet drzewka, skalne giganty, skrzaciki z młotkami i gobasy z bejzbolami; słowem - ręce pełne roboty. Po jakimś czasie widok krwi już nas tak nie zajmuje i, nie przerywając rozdzielania kopniaków, zastanawiamy się o co tu właściwie chodzi.

Gdzie jest w ECSTATICE 2 gra przygodowa, skoro przez dłuższy czas jedynymi widocznymi przedmiotami, które możemy znaleźć, są buteleczki z eliksirem życia, złoto i jakieś kosztowności? Kiedy chcemy podnieść drewnianą pałkę bohater bezradnie kręci głową, oparty o ścianę miecz i tarcza również są tylko dekoracją, próby zdjęcia oręża z trupów spalają na panewce. Wreszcie wspinamy się na jakąś wieżę (tylko gdzie są, cholera, poręcze....aaaaaaaa - load) i leży tam sobie buława, ją (uff uff) łaskawi programiści pozwalają podnieść. Potem znajdą się i inne bronie, ale, ponieważ masz dwie ręce, będziesz musiał porzucić stary sprzęt (irytująca kontynuacja filozofii „inventory" z części pierwszej). Powolutku przedostajemy się do zamkniętych pomieszczeń, odnajdując kolorowe klucze i wciskając najrozmaitsze dźwignie, wciąż młócka nieludzka, bo na miejsce zabitych potworów losowo pojawiają się nowe. Problem w tym, że przygody za bardzo nie widać i człowiek aż wyje, bo chciałby przeczytać choćby kawałek tekstu lub usłyszeć coś bardziej interesującego od sapań i jęków zarzynanych.

Graficznie na najwyższym poziomie, obezwładniająca rozległością świata, ECSTATICA 2 przeraża nieco brakiem werbalnego kontaktu z graczem, który nastawił się na przygodówkę, a dostał action-adventure, która nie troszczy się, by za wiele wyjaśniać.

PRODUKCJA: Psygnosis

DYSTRYBUCJA: CD Projekt

CENA: jeszcze nieznana

UWAGA: tylko Windows 95

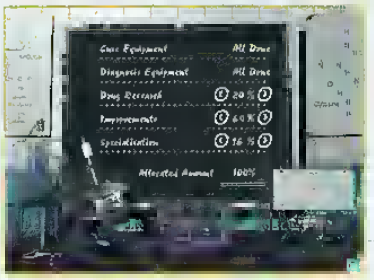
THEME HOSPITAL

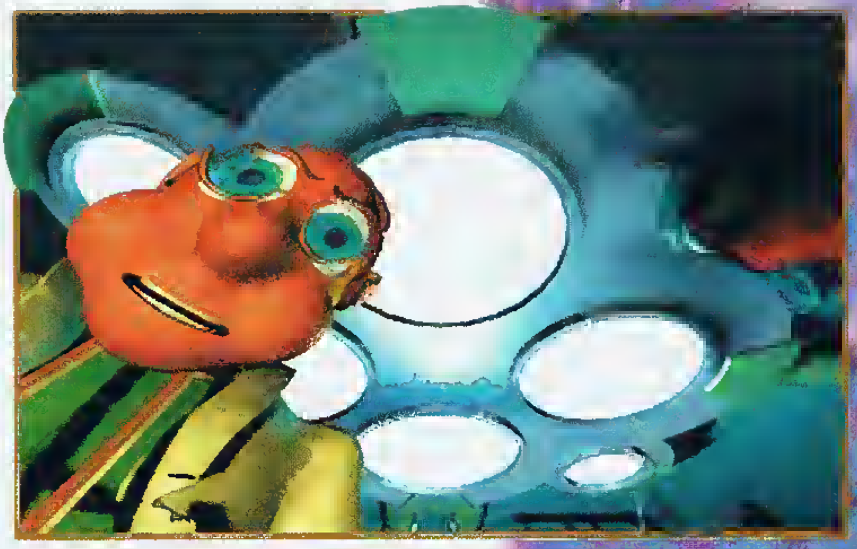
PEJOTL

WITAJ W ZWARIOWANYM ŚWIECIE THEME HOSPITAL. CO ZROBISZ, JEŚLI PEWNEGO ONIA OD KŁOPOTÓW NAPUCHNIE CI GŁOWA, OD GADULSTWA WYCIĄGNIE CI SIĘ JĘZYK, A PONADTO ODKRYJESZ, ŻE JESTEŚ KOLEJNYM WCIELENIEM ELVISA? TYLKO NASZ SZPITAL CI POMOŻE. ROZDĘTE MÓZGI NAKŁUWAMY, DŁUGIE JĘZYKI NAWIJAMY NA SZPULKĘ, A ZAMIAST ŻÓŁTACZKI, MOŻESZ SIĘ U NAS NABAWIĆ JEDYNIE ZAKAŹNEGO POCZUCIA HUMORU

Niecierpliwie oczekiwany następca THEME PARK nareszcie wtargnął na ekrany naszych komputerów z kolejną dawką zwariowanego dowcipu. Pierwsza część serii THEME odniosła niespotykany sukces (prawie milion sprzedanych kopii!) i aż dziw, że na część drugą przyszło nam czekać dwa długie lata. Niestety, THEME HOSPITAL poprzestaje na odświeżeniu starych gagów w nowej scenerii. Jeśli miałeś dłuższy czas do czynienia z THEME PARK, to poczujesz się w nowej grze jak na starych śmieciach. Oznacza to doskonałą zabawę, a zarazem... szybkie znudzenie grą, jako że autorzy nie mieli żadnych nowych pomysłów, a nawet okroili stare. Jak poprzednio ark zabaw, tak teraz musisz rozbudo-ywać szpital, umieszczając w nim ozmaitego rodzaju gabinety i sale ope-acyjne. Dołączono do tego nieodzowny rozwój techniczny, dokupywanie nowych parceli - i to już wszystko. Elementów, jakie masz do wyboru przy rozbudowie szpitala nie jest wiele, a co więcej, w trakcie gry, w każdym kolejnym scenariuszu musisz od nowa przechodzić tę samą ścieżkę rozwoju technicznego. Wystarczy, by się szybko znudzić, tym bardziej, że każda rozgrywka to rozwiązywanie problemu: jak pomieścić te wszystkie wspaniałe urządzenia w ciasnych murach szpitala?

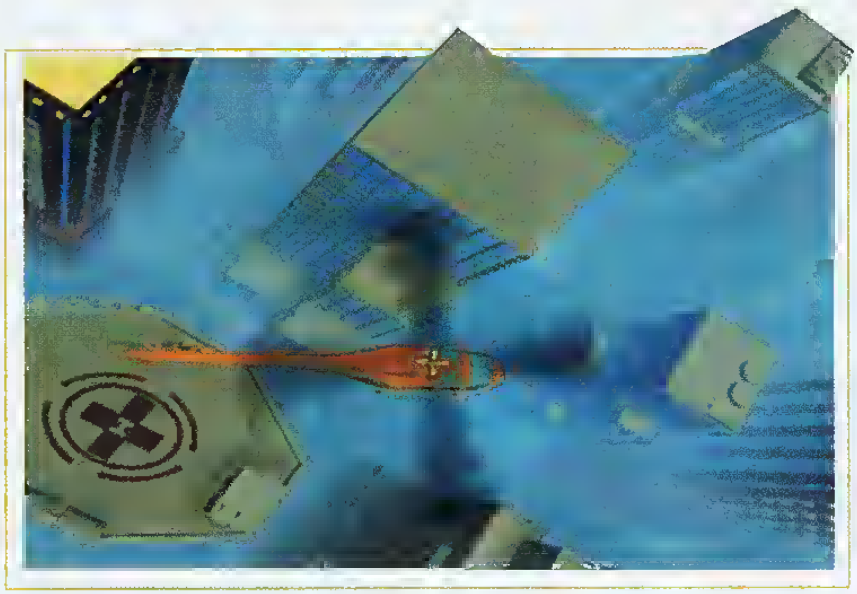
Jako gra ekonomiczna HOSPITAL jest dość nieskomplikowany, przeznaczony dla graczy raczej poszukujących prostej rozrywki, niż łamigłówki w stylu np. SIM TOWER czy innych przedstawicieli rodzi-





ny SIM-ów. Wbrew pozorom są to gry podobne, oparte na schemacie konkurencji ekonomicznej przy budowie wieży, miasta, czy - w naszym przypadku - szpitala. THEME HOSPITAL nie jest jednak grą w pełni poważną. Istotne miejsce zajmuje tu humor, polegający na fantazyjnym zwalczaniu wielu dziwacznych chorób i radzeniu sobie z często przerysowanym, ekscentrycznym zachowaniem pacjentów. Ważne miejsce zajmuje też oprawa dźwiękowa, złożona z wielu nieprzyjemnych i wręcz niesmacznych dźwięków, jakich pełen jest szpital. Niestety, ścieżka muzyczna, która umilać ma grę, zrealizowana jest w sposób nadzwyczaj oszczędny - jako seria plików midi (dokładnie: xmi), nie najwyższej zresztą jakości.

Do plusów należy zaliczyć fakt poprawienia obsługi gry, znacznie zmienionej w porównaniu do pierwszej części serii. Sterowanie THEME PARK było zdradliwym labiryntem nawet dla obeznanych z programem graczy, THEME HOSPITAL nie powinien już nikomu sprawić kłopotów, chociaż i tak, przy tworzeniu interfejsu użytkownika, autorzy z BULLFROG poszli własnymi, pokręconymi ścieżkami.



PRODUKCJA
Bullfrog
DYSTRYBUCJA
IPS Computer Group
CENA
145 zł
UWAGA!
THEME PARK
był zdecydowanie ciekawszy

WERSAL 1685

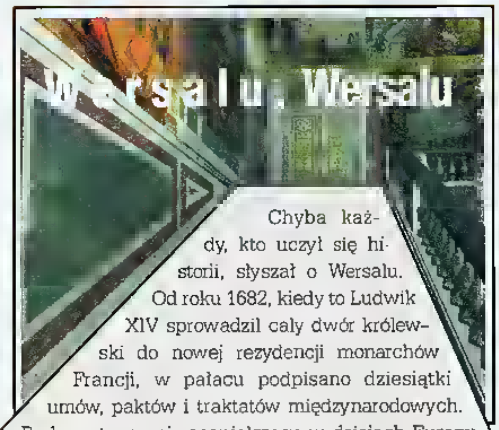
INTRYGA NA DWORZE KRÓLA LUDWIKA XIV

BAMSE

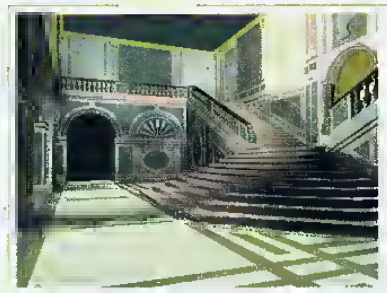
FIRMA CRYO OSTATNIO WZIĘŁA SIĘ OSTRO DO PRACY I WYPUSZCZA GRY JEDNA ZA DRUGĄ. PO NIEZŁYM DRAGON LORE 2, A PRZED JESZCZE LEPSZYMI TALES OF ATLANTIS, ŚWIATŁO DZIENNE UJRZAŁ VERSAILLES 1685.

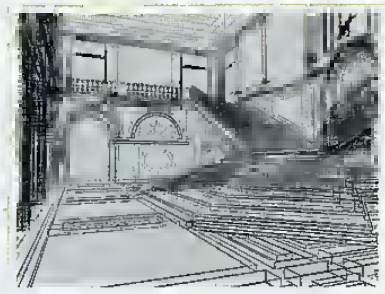
Jakiś szaleniec zostawia w komnatach Wersalu listy, z których wyraźnie wynika, że istnienie wspaniałego pałacu jest zagrożone. Pierwszy pokojowiec Ludwika XIV, Aleksander Bontemps, zlecił rozwiązanie tej zagadki Lalandowi, służącemu królewskiej sypialni. Laland, w którego postać wciela się gracz, ma tylko jeden dzień na zdemaskowanie spisku. Dzień składa się z siedmiu krótkich aktów: w każdym z nich trzeba wykonać zaledwie kilka czynności, by przejść do następnego etapu gry.

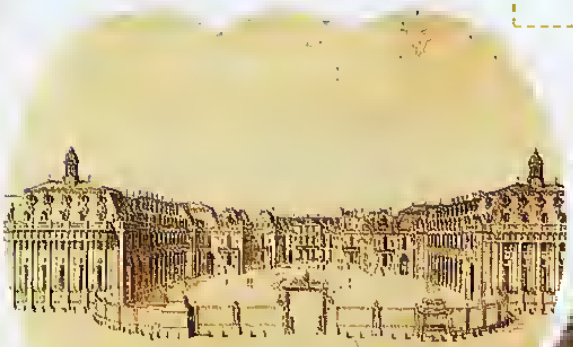
Przebrnięcie przez zagadki nie powinno nikomu nastręczać trudności, mimo że niektóre aż rażą brakiem logiki. Ot, choćby otwieranie skrzyni w ciemnym pokoju na piętrze - chwilę wcześniej gracz znajduje klucz i nożyczki. Trochę czasu minęło, nim metodą próbowania wszystkiego na wszystkim otworzyłem

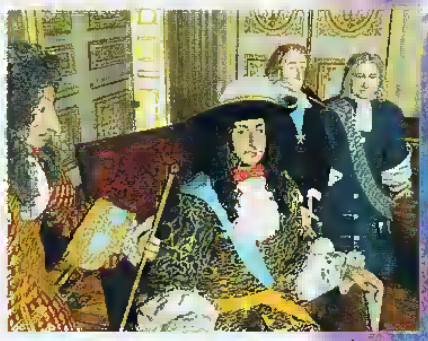


Chyba każdy, kto uczył się historii, słyszał o Wersalu. Od roku 1682, kiedy to Ludwik XIV sprowadził cały dwór królewski do nowej rezydencji monarchów Francji, w pałacu podpisano dziesiątki umów, paktów i traktatów międzynarodowych. Budowę tego najwspanialszego w dziejach Europy zespołu pałacowo-ogrodowego rozpoczęto w roku 1631, daty końca robót nie sposób określić: kiedy ze swoim zadaniem uporali się architekci i budowniczowie, a do dzieła zabrali się rzeźbiarze, malarze i inni artyści, rodzina królewska już w Wersalu mieszkała. Niby można uznać budynek za skończony, kiedy stoją wszystkie ściany, ale trudno wyobrazić sobie Wersal bez tych wszystkich dzieł sztuki, które zdobią jego wnętrza. Najwspanialszym jednak dziełem sztuki był - i jest do dziś - klasycystyczno-barokowy ogród autorstwa Andre Le Notre. Oś centralna ogrodu biegnie od pałacu dokładnie w kierunku zachodnim, dzięki czemu 25 sierpnia, czyli na świętego Ludwika, słońce zachodzi idealnie na linii Wielkiego Kanału. Będąc we Francji, trzeba zwiedzić Wersal. Nie jest to trudne: królewska rezydencja to obecnie muzeum, wystarczy kupić bilet.







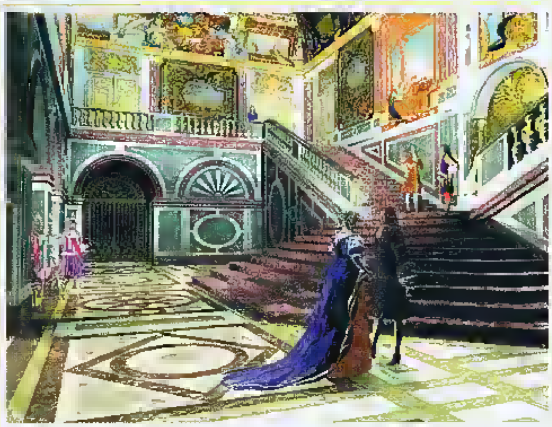


Wersal wygląda ślicznie - postarano się nawet o „odmalowanie" ponad 200 obrazów, które za czasów Ludwika XIV wisiały na ścianach pałacu. Są też malowidła ścienne i na sufitach. Projektując ten trójwymiarowy Wersal programiści korzystali z wszelkich źródeł informacji. Zebranie dokumentacji zajęło dwa lata, ale dzięki solidnej robocie zespołu researcherów udało się odtworzyć nawet takie miejsca, których dziś już nie ma, np. Schody Ambasadorów czy Labirynt.

skrzynię... tym drugim przedmiotem. Na szczęście, grania nie utrudnia żaden pokręcony sterownik - mamy do czynienia z point'n'click nie zawierającym żadnych zbędnych wodotrysków.

Na plus można zaliczyć grze dokładne odtworzenie pałacu. System OMNI3D pozwala dowolnie się obracać, a także spoglądać w górę i w dół. Niestety swoboda ruchu do tego się ogranicza, gdyż poruszamy się po z góry ustalonych ścieżkach.

„Osoby dramatu" występujące w grze - malarz Charles LeBrun, pokojowiec Aleksander Bontemps i inni - również mają historyczne pierwowzory. Niestety, na autentyczności kończą się zalety odwzorowania postaci: bohaterowie wyglądają brzydko i poruszają się jak bardzo powolne roboty. Opisując WERSAL, nie sposób powstrzymać się od porównań z niedawno wydanym TITANICEM. W takiej konfrontacji gra firmy CRYO wypada dużo słabiej - w TITANICU gracz otrzymał pełną swobodę poruszania się na całym statku, natomiast krążąc po Wersalu odnosi się (słusznie zresztą) wrażenie, że jest to tylko fragment tej ogromnej budowli.



Muzyka pozostawia wiele do życzenia. Przez większość czasu gramy w ciszy, a gdy już jakiś podkład się włączy, dziękujemy Bogu, że dzieje się to tak rzadko. Postacie mówią wyraźnie, po francusku, co jest dużo lepsze od mowy angielskiej z obcymi akcentami stosowanej w innych grach. Lepsze, acz mniej zrozumiałe. Sprawę polepsza polskie tłumaczenie, ale raczej nie będę się nim zachwycał, gdyż jest toporne, nieciekawe i ogólnie beznadziejne: sprawia wrażenie, jakby stanowiło zlepek nie powiązanych ze sobą zdań. Nawet jeśli oryginał był równie kiepski, to coś należało zrobić, żeby to w polskiej wersji poprawić. Złe wrażenie potęguje dodatkowo fakt, że wszystkie postaci zbyt wolno poruszają ustami.

Grę stworzono głównie po to, aby pokazać w najdrobniejszych szczegółach pałac wersalski - świadczy o tym zawarcie w programie (niezłej!) mini encyklopedii. Spodziewałem się, że tak doświadczony producent, jak CRYO, zaprezentuje grę równie dobrą lub lepszą od TITANICa (początkującej przecież) firmy CYBERFLIX. Sama technika jednak nie wystarczy, potrzebny jest jeszcze ciekawy pomysł. Producentowi WERSALU najwyraźniej zbrakło konceptu.

PRODUKCJA: Cryo Interactive
DYSTRYBUCJA: IPS Computer Group
CENA: 135zł
UWAGA: tylko dla koneserów historii

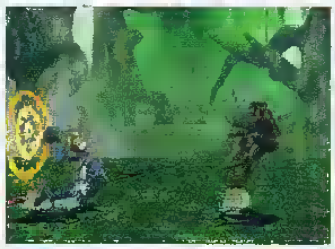
IRON & BLOOD

HAMMER

LOGO AD&D, SPORO CIEKAWYCH I NOWATORSKICH POMYSŁÓW, CZYLI IRON & BLOOD: WARRIORS OF RAVENLOFT, NOWA ROLE-PLAYING-KILL-AND-DESTROY GAME PRODUKCJI ACCLAIM I TAKE 2?

Logo ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS skusi sporo amatorów RPG, natomiast miłośnicy mordobić (z tego samego względu) ominą grę z daleka. Jedni i drudzy się nabiorą: I&B to rasowa, trójwymiarowa bijatyka. Związek z AD&D sprowadza się jedynie do charakterystyk 16 występujących w grze postaci, wyglądających na żywcem wyjęte z typowej RPG.

Na pierwszy rzut oka pozycja ta wygląda interesująco, bowiem na każdym kroku widać mnóstwo ciekawych, niespotykanych dotąd w tego typu grach pomysłów. Niestety, część elementów sprawia wrażenie niedokończonych, zaś inne, w założeniu mające uatrakcyjnić grę, poważnie ją utrudniają.



Różnorodność postaci, zarówno należących do sił światła jak i sług sił ciemności, jest dużym plusem tej gry. Walka drużynowa to całkiem nowa atrakcja, ale niestety nie chodzi tu o naparzanie się kilku gości naraz. Wybierając tę opcję mamy dostęp do elementów dotychczas niespotykanych w mordobiciach, a zapożyczonych właśnie z RPG: możemy dokonywać upgrade'u naszego bohatera, zwiększając jego możliwości, zbierać różne artefakty pozwalające np. na wskrzeszenie martwego kompana oraz rzucać zaklęcia. Przy takich możliwościach aż prosi się o opcję robienia save'ów naszych najlepszych postaci i umożliwienia walki w sieci (hm... serwer I&B na podobieństwo QUAKE czy DIABLO, to dopiero byłaby rewelacja).

Bogaty garnitur ciosów, jakim dysponuje każda postać, wymaga specyficznego sterowania - i to właśnie jest największa słabość I&B. Gra w założeniu miała być obsługiwana padem i pomysł był świetny, ale w praktyce postać reaguje beznadziejnie, a reakcje, jeśli w ogóle następują, to o wiele za wolne i zbyt przypadkowe aby gra była naprawdę dynamiczna. Można się ratować sterowaniem za pomocą klawiatury, ale nauka obsługi blisko dwudziestu zdefiniowanych na stałe klawiszy zajmie trochę czasu. Na szczęście, obecna jest opcja treningowa, pozwalającą na bezstresowe wprawienie się w obsłudze oraz wypróbowanie możliwości dowolnej postaci, w konfrontacji z każdą inną. Podczas sparingu przeciwnicy stawiają minimalny opór.

Zmagania naszych bohaterów obserwujemy za pomocą dynamicznie przemieszczającej się kamery, która jednak z uporem maniaka ustawia się za plecami naszego przeciwnika, zmuszając nas do poruszania się na ślepo. Sprawę ratuje jedynie fakt, że położenie punktu widokowego można zmieniać ręcznie, i to w dość dużym zakresie.

Największą barierą, nie do przejścia dla wielu graczy, będą wymagania sprzętowe. Wystarczy chyba jak powiem, że na Pentium 166 z 32Mb RAMu i szybkiej karcie grafiki, w trybie 640x400 (w rozdzielczości 320x200 gra wygląda po prostu żałośnie) nie da się uzyskać pełnej płynności przy włączeniu wszystkich detali. Jedynym ratunkiem może tu być bardzo dobry akcelerator 3D.

IRON & BLOOD to produkt jakby niedokończony. Mógłby być z tego prawdziwy przebój, ale tylko pod warunkiem dokonania sporych poprawek. Sporo niedoróbek i wysokie wymagania sprzętowe nie wróżą grze dobrej passy oraz decydują o tak niskiej ocenie. Wiele rewelacyjnych (jak na ten gatunek) rozwiązań może jednak przyciągnąć fanów RPG spragnionych krwi oraz mistrzów klawiaturowej akrobatyki.

PRODUKCJA: Acclaim
DYSTRYBUCJA: CD Projekt
CENA: jeszcze nieznana
UWAGA!: co najmniej P 133

STRIFE

TOMASZ PRZYJEMSKI

„NIECH POCHŁONIE CIĘ WSPANIAŁA EPICKA WYPRAWA, KTÓRA PO RAZ PIERWSZY ŁĄCZY FASCYNUJĄCĄ GRĘ ROLE-PLAYING ZE SPEKTAKULARNYM „ENGINEM" DOOMA... OR SOMETHING... TAAK..."

Wyobraźmy sobie taką rozmowę.

Reset: Gry role-playing w środowisku 3D widywało się ostatnimi czasy dość powszechnie, a wy tu, że jesteście pierwsi...

Velocity: No, tak, ale my nie mówimy, że 3D, my mówimy że na licencji ID.

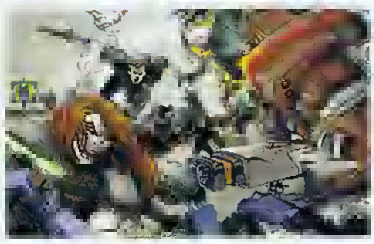
R: W takim razie w porządku, dziękuję za wywiad... zaraz, zaraz, engine Dooma w 1997?

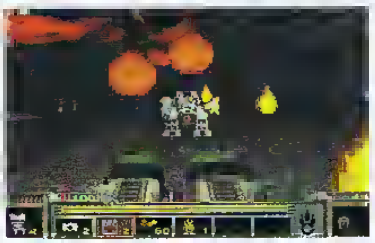
V: A co, zły był?

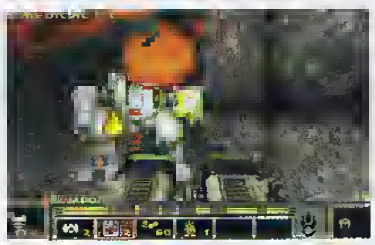
R: Eee...

Nie kłamali, rozdzielczość 320x200 jak się patrzy i znikąd pomocy. Lepiej poszukajmy tego RPG...

Historia jest taka: jesteś najemnikiem-wędrowniczkiem, który doczłapał właśnie do małego miasteczka o nazwie Tarnhill (nie żeby nazwa była specjalnie ważna, ale jej podanie tworzy atmosferę, no nie? nie?). Przyciągnęły cię tu pogłoski o lokalnym konflikcie pomiędzy potężną, będącą u władzy organizacją religijną (Zakonem), a raczkującym ruchem oporu (Frontem). Przed rozpoczęciem właściwej gry zdecydowałeś się szukać zatrudnienia w szeregach Frontu. Nie zdążyłeś jednak jeszcze dobrze popytać, a już wpadłeś w kłopoty. Widok faceta obwieszonego zestawem narzędzi masowej zagłady wydał się patrolującym okolice żołnierzom Zakonu nieco podejrzany. Działając z zaskoczenia, sprawnie odebrali ci zabawki, zapomnieli tylko o malym nożyku... Pora, żebyś ty ich zaskoczył.



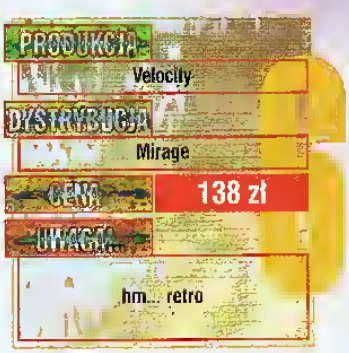




Po rozwaleniu zdezorientowanych strażników, ponownie możesz cieszyć się wolnością. Przechodzisz parę kroków i napotykasz faceta. Pamiętając coś o tym RPG, powstrzymujesz się od odruchowego naciśnięcia klawisza CTRL i zamiast tego wciskasz spację. Hej, facet mówi! I zleca ci misję zabicia zdrajcy! Ochoczo ją przyjmujesz, ale przedtem rozglądasz się po potwornie nieatrakcyjnym graficznie Tarnhill. Przychodnia, sklep z bronią, tawerna... Tawerna. W tawernie, na pięterku, inny jegomość proponuje ci forsę za skradzenie złotego kielicha. Chyba pomylił cię z kimś innym: jesteś zabójcą, a nie złodziejem! Zabijasz kretyna, a w tajnym schowku odnajdujesz sto złotych monet.

Po ulicach przechadzają się przechodnie oraz uzbrojeni akolici Zakonu. Musisz zapomnieć o przyzwyczajeniach i nie strzelać do wszystkiego, co się rusza. Tu przyjdzie ci wykonywać różnorakie misje i po cichu osłabiać siłę militarną nieprzyjaciela. Twój bohater posiada kieszeń na przedmioty (pancerze, apteczki, klucze, celowniki, forsę...) oraz 2 (słownie dwie) cechy, które będzie rozwijał: celność i wytrzymałość. Główny pień akcji stanowi zadanie odnalezienia i przekazania ruchowi oporu siedmiu części najpotężniejszej broni Zakonu.

Nowatorskie toto zbyt nie jest (CYBERMAGE firmy ORIGIN). Tchu w piersiach nie zapiera. Przerywniki w postaci podłych komiksowych slajdów i ta nędza graficzna... Można sobie postrzelać. Nie mówcie potem, że was nie uprzedzałem.



USER JAMA

THE NEVERHOOD

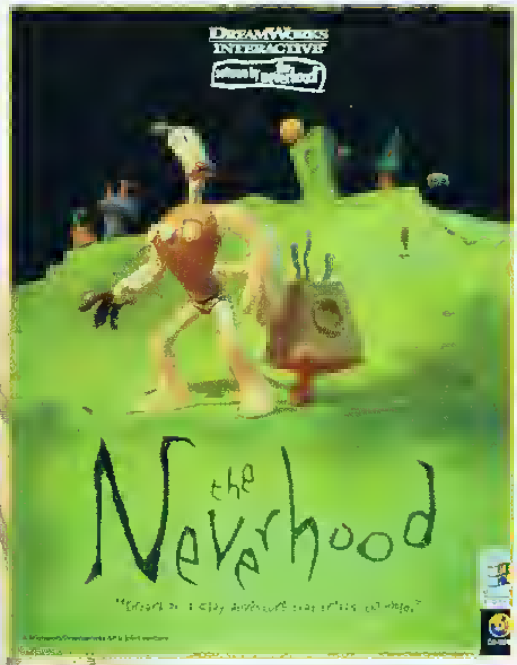
PIERWSZA RZECZ, KTÓRA UDERZA W NEVERHOOD, TO JEJ CAŁKOWITA ODMIENNOŚĆ OD WSZYSTKICH INNYCH PRZYGODÓWEK. PRZYWYKLIŚMY JUŻ DO RENDEROWANYCH FILMIKÓW, KOMPUTEROWYCH EFEKTÓW SPECJALNYCH I KASOWYCH AKTORÓW, A TU MASZ! - GRUPA ZWARIOWANYCH FACETÓW KUPUJE TRZY TONY GLINY I TWORZY Z TEGO GRĘ. I TO JAKĄ GRĘ!

Hoborg, samotny władca wszechstworzy, tworzy Neverhood - magiczną krainę uformowaną z gliny.

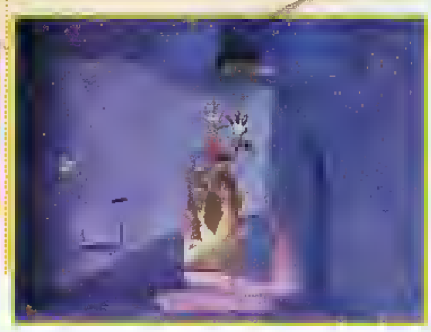
Wkrótce Hoborg powołuje do życia pierwszych mieszkańców fantastycznego świata. Jeden z nich, zły Klogg, perfidnie zdradza swego twórcę i przejmuje władzę. Dopiero Klaymen, mały gliniany ludzik, by przywrócić pokój w Neverhood, odważa się pokrzyżować jego niecne plany.

Klaymen budzi się w swoim pokoiku i wyrusza z misją. Gliniany bohater wędrując po świecie musi zebrać gliniane tabliczki, które opowiadają historię stworzenia krainy Neverhood i występków Klogga. Znalezione tabliczki można później oglądać, niczym kasety wideo, na projektorach porozmieszczanych w wybranych komnatach. W ten sposób Klaymen poznaje przeszłość i dowiaduje się, jak pokonać tyrana.

Na początku obszar gry jest stosunkowo mały. Jednych przejść strzegą potwory, inne otwierają się po rozwiązaniu zagadek. Przykładowo: przed komnatą z powieszonym telewizorem umieszczono nad drzwiami piszczałki, które odgrywają prostą melodię. Aby wejść do środka, trzeba tak nastroić dolne piszczałki, żeby powtarzały dokładnie to, co grają górne. Można to osiągnąć napluwając do nich odpowiednią ilość wody. Ale przedtem trzeba znaleźć jakieś naczynie, no i uruchomić pobliską fontannę. Zagadki nie są przesadnie trudne, ale wymagają nielichej pomysłowości. Trzeba tylko pamiętać, że przedziwnym glinianym światem rządzą inne prawa, niż naszym.

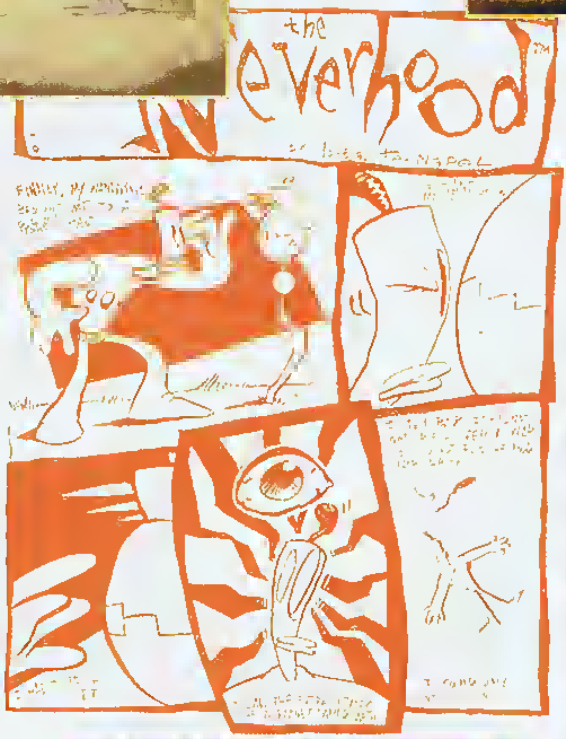


Klaymen ma walcowatą głowę, nieproporcjonalnie wielkie łapska i marynarski chód. Niby fajtłapa, ale potrafi skutecznie poradzić sobie z piętrzącymi się trudnościami: na samym początku Klaymen spokojnie przechadza się, kiedy nagle zaczyna go ścigać olbrzymi zielony potwór. Ludek w poplochu trzy razy nie może wcelować w drzwi do schronienia, ale kiedy się otrząsa, podtyka napastnikowi lalkę złożoną z lasek dynamitu. Warto popatrzeć, jak groźny potwór zostaje zrobiony w bambuko.



Takich komicznych sytuacji jest w NEVERHOOD sporo. Klaymen podchodzi swoim chwiejnym krokiem do olbrzymiego muchomora. Próbuje kawałek, robi strutą minę i po chwili słychać donośne beknięcie. Tak na zdrowy rozum, od razu wiadomo, że grzybek jest dla naszego bohatera szkodliwy. Próbujemy jeszcze raz i Klaymen...beka dwukrotnie dłużej. Robi przy tym niesamowite miny. Nie muszę chyba pisać, co się będzie działo, kiedy ludek podje sobie po raz trzeci... albo co tam, napiszę: Beeeeeaaaauuuuuuauuuaaaa.

Inna scenka - Klaymen schodzi po schodkach na dno wyschniętego jeziora - oczywiście koziołkując głową w dół (suge-

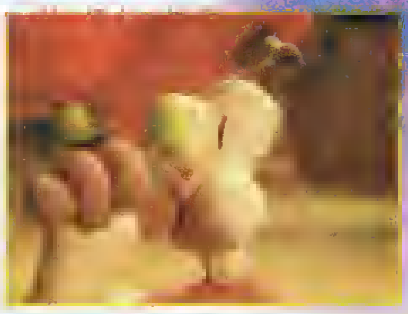


stywny podkład dźwiękowy). Na dnie jeziorka jest otwór spływu wody najeżony ostrzegawczymi tabliczkami - nie wchodzić, wejście grozi śmiercią itd. Chyba nie ma takiego gracza, który by nie spróbował po takiej zachęcie, wiedząc że nie można zginąć. Błąd. Tu właśnie można, o czym świadczy słabnący okrzyk Klaymena, spadającego ze swojego świata w otchłań nicości. W tym tkwi cały klimat gry - nigdy nie wiadomo, co jeszcze może się zdarzyć.

W NEVERHOOD nie trzeba zaprzątać sobie głowy mapami, punktami, czy inwentarzem - tu tych typowych przygodówkowych elementów w ogóle nie ma. Łatwiej dzięki temu wlepić się w realia glinianego świata.

Zmaganiom Klaymena z przeciwnościami losu towarzyszy czadowa muzyczka, która zmienia się w zależności od lokacji. Nie przesadzam kiedy mówię, że dźwięk jest równie oryginalny jak grafika. Raz gitara, czasem z trąbkami, jakieś pomruki, jęki i bulgotania itp. Nie da się tego opisać. Dość powiedzieć, że pasuje do tej zwariowanej gry, jest tak samo oryginalna i odlotowa.

Granie w NEVERHOOD to niesamowite przeżycie. W tę grę włożono tony pracy i widać, że twórcy nie chodzili na skróty. Scenografii nie generował komputer - została ulepiona z gliny i pomalowana. Główny bohater był animowany ręcznie, podobnie jak Miś Uszatek: klatka po klatce. Tradycyjna metoda jest dosyć żmudna - zdjęcie, drobna zmiana w ułożeniu nóg i rąk, następne zdjęcie - i tak w kółko. A w grze jest 50.000 klatek animacji! Pojęcie „Kolos na glinianych nogach" nabiera zupełnie nowego znaczenia.



PRODUKCJA: DreamWorks Interactive

DYSTRYBUCJA: Microsoft

CENA: 160 zł

UWAGA: zadziwiające, ile dobrego można zrobić z trzech ton gliny. Działa wyłącznie pod Windows 95

LONGBOW GOLD

OSTATNIO ELECTRONIC ARTS STOSUJE TAKTYKĘ CYKLICZNEGO ODŚWIEŻANIA SWOICH SYMULATORÓW. CO CHWILA WYDAWANE SĄ NOWE DODATKI ULEPSZAJĄCE (I TAK NIEZŁE) GRY. NIEDAWNO UKAZAŁ SIĘ SCENARIUSZ FLASH POINT KOREA, A JUŻ SZYKOWANA JEST WERSJA GOLD, I BARDZO DOBRZE, BO LONGBOW TO JEDEN Z LEPSZYCH SYMULATORÓW, JAKIE SĄ NA RYNKU.

Obecnie mamy mily urodzaj na symulatory helikopterów. Wprawdzie liczą się tylko dwa, ale za to przygotowane bardzo rzetelnie. Mowa oczywiście o grach wydawanych przez grupy JANE'S oraz DIGITAL INTEGRATION. Z jednej strony jest to LONGBOW plus dodatki, z drugiej - APACHE/HIND.

W LONGBOW największy nacisk położono na opracowanie algorytmów kontrolujących zachowanie się maszyny w powietrzu. W trybie realistycznego lotu komputer przelicza wiele parametrów, w efekcie czego twój podniebny rumak zachowuje się bardzo narowiście (jak w rzeczywistości). Poza tym, LONGBOW oferuje najlepsze jak dotąd, graficzne metody generowania terenu. Krajobrazy podczas lotu wyglądają jak z pocztówek, zaś cele, takie jak fabryki czy pojedyncze jednostki, są dopracowane w najdrobniejszych szczegółach. Do pełnej fascynacji wystarczy raz przelecieć się nad miastem lub pośród majestatycznych gór.

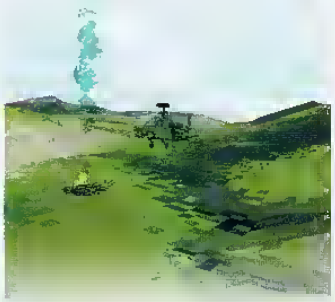
APACHE to przede wszystkim kampania. Specjalny moduł sztucznej inteligencji zarządza zachowaniem setek poszczególnych jednostek na polu walki. Podczas lotu czujesz, że jesteś jedynie małą cząstką machiny wojennej. Trzeba przyznać, że system scenariuszy w APACHE jest niezwykle wciągający. Przeciwnik wykonuje liczne manewry i często reaguje na zmieniającą się sytuację bojową.

Konkurujące ze sobą zespoły projektantów, choć startowały z odmiennymi założeniami, to teraz znacznie się do siebie zbliżają. W LONGBOW GOLD ulepszono część zarządzającą kampanią - na polu walki (szczególnie w Korei) pojawia się więcej niż dotychczas jednostek sojuszniczych. Powoli zaciera się wrażenie, że przyjemność gracza jest sednem całej symulacji, że wojna toczy się po to tylko, by ktoś mógł polatać Apaczem. Natomiast HIND, czyli sequel APACHE, jest już opracowany staranniej pod względem graficznym - pojawiły się nowe tekstury, zaś wybuchy nabrały nowej, ognistej jakości.

Cóż z tej rywalizacji wynika dla graczy? Same plusy, gdyż dobrych symulatorów nigdy za wiele. Osobiście przedkładam LONGBOW nad HIND, ale naprawdę ciężko wartościować te gry. Obie prezentują nieco inne podejście, ale obie są równie dobre. Prawdziwi maniacy powinni polatać Apaczem w dwóch wydaniach.

LONGBOW

LONGBOW jest symulatorem amerykańskiego niszczyciela czolgów - helikoptera AH-64 w zmodernizowanej wersji D. Model lotu, szczególnie w trybie realistycznym, jest prawdziwym wyzwaniem dla miłośników awiacji. Lot w ciężkich warunkach pogodowych, w nocy, na niskiej wysokości,



jest naprawdę niezwykłym przeżyciem - głównie dlatego, że LONGBOW oferuje fantastyczne metody modelowania krajobrazu. Już o tym mówiłem, ale mówiąc o grafice tej gry śmiało można się powtarzać. Tutaj rzeczywiście wszystko wygląda prześlicznie. Spójrzcie na screeny, a będziecie mieli namiastkę tego, co można zobaczyć w grze. W dodatku jest to pierwsza symulacja, w której udało się opracować taki system, który pozwala na w miarę precyzyjną, wzrokową ocenę wysokości. Podczas lotu helikopterem jest to bardzo ważna rzecz, gdyż latając nisko i szybko po prostu nie ma się dość czasu na śledzenie danych podawanych przez instrumenty pokładowe.

O potędze LONGBOWA nie decyduje jednak sama grafika. Już podczas lotów szkoleniowych zorientujesz się, że masz do czynienia z grą, w której praca systemów pokładowych jest bardzo realistyczna. Cele namierzasz oczywiście przy pomocy TADS lub radaru. Zapewne częściej będziesz korzystał z radaru, gdyż umieszczony jest w gondoli powyżej wirnika, dzięki czemu możesz wykrywać cele, sam będąc praktycznie niewidocznym. Dwa wyświetlacze MFD pozwalają ci kontrolować pracę wszystkich układów helikoptera. Pamiętaj, by podczas lotu wyświetlać dane systemu ASE, bo inaczej będziesz ślepy na zagrożenia, których pole walki nie szczędzi. Wyświetlacz nahelmowy - JHADSS - pozwala ci kierować działkiem za pomocą ruchu głowy, no i oczywiście wyznaczać cele w jednym z trybów TADS. Do tego wszystkiego dochodzi jeszcze element współdziałania ze skrzydłowym i jednostkami wsparcia. Helikoptery w wersji D wyposażone są w system kodowanych transmisji sytuacji bojowej, w efekcie czego możesz określać swojemu skrzydłowemu konkretne cele albo ogólniejsze strefy ataku. Zapewniam, że podręcznik do tej gry jest gruby, zajmujący i wart przeczytania.

GOLD

Wersja GOLD oferuje zintegrowany pakiet wszystkich dodatków dotychczas wydanych przez EA. Największą zmianą jest wprowadzenie nowej kampanii - w Korei. Konflikt, jak najbardziej prawdopodobny, jest najlepszym scenariuszem, jaki oferuje LONGBOW. Misje są poukładane w spójną całość, zaś podczas lotu masz wrażenie walki na złożonym polu bitwy. Scenariusze były zawsze dość słabą stroną LONGBOW, tak więc cieszy fakt, że największą innowacją jest właśnie usuwanie słabych punktów. W efekcie, gracz ma do dyspozycji ponad czterysta misji odbywających się na najróżniejszych teatrach działań - Irak, Panama, Europa Wschodnia, Korea. Poza tym, wydawca informuje o wielu usprawnieniach w kodzie gry. I faktycznie, wydaje się, że zloty Apacz pracuje nieco płynniej.

Cóż więcej? Ponoć ulepszono algorytmy zarządzające modelem lotu. Nie bardzo to czuć, ale być może, w jakichś specyficznych warunkach, komputerowy AH-64D zachowuje się bardziej realistycznie niż dotąd. Warto zaznaczyć, że przy opracowywaniu terenów walki wykorzystywano amerykański system satelitarnych danych geologicznych. W praktyce owocuje to odwzorowaniem prawdziwego ukształtowania terenu. Jak to działa, najłatwiej jest się przekonać podczas lotu nad Koreą. Jeśli jesteś szczęśliwym posiadaczem map tego wspaniałego kraju, możesz latać według nich - wszystkie ważniejsze formacje geograficzne są na swoim miejscu.

LONGBOW GOLD nie jest prostym data dyskiem, wydanym po to, by przedłużyć okres sprzedaży gry. To kompletna gra, która w wielu miejscach przeszła znaczą ewolucję. Jeśli lubisz latać helikopterem i LONGBOW był grą twojego życia, z pewnością powinieneś zaopatrzyć się w wersję GOLD. Jeśli jesteś miłośnikiem symulatorów i nie grałeś jeszcze w LONGBOW, to wiele tracisz. To naprawdę bardzo dobra gra.

PRODUKCJA: Electronic Arts
DYSTRYBUCJA: IPS Computer Group
CENA: jeszcze nieznana
WYMAGA: wielki hit z nowymi możliwościami

CLANDESTINY

TOMASZ PRZYJEMSKI

PRODUKCJA: Trilobyte
DYSTRYBUCJA: IPS Computer Group
CENA: 74 zł
UWAGA!: tylko łamigłowki

NAJPIERW BYŁ SZOK PIONIERSKIEGO CUDU THE SEVENTH GUEST, POTEM RECENZENCI PODNIEŚLI SIĘ Z KOLAN, ZANUDZENI OCZEKIWANIEM NA WTÓRNĄ 11TH HOUR. TRZECIE UDERZENIE TRILOBYTE NAZYWA SIĘ CLANDESTINY.

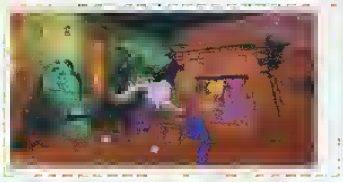
Ten ręczny tytuł. Głównym bohaterem jest Amerykanin, Andrew MacPhiles, który wraz ze swoją narzeczoną tłucze się na początku gry samochodem po szkockich bezdrożach. Powodem tej eskapady jest list od prawnika z Glasgow, informujący, że Andrew jest aktualnie jedynym dziedzicem dóbr swej szkockiej rodziny. Mamy więc tytułowy „clan", rodzinę. Wkrótce młodzi ludzie dojeżdżają na miejsce, a jest nim ogromne, ponure, szkockie zamczysko. Wraz ze wszystkim co się w nim znajduje, stało się ono dziedzictwem Andrew. Paula jest zachwycona, ale spadkobierca - przerażony; dostrzega bowiem to, czego wybranka jego serca zdaje się nie widzieć: zamieszkujące zamek duchy i upiory przodków. Ich manifestacje są bardzo częste i niezwykle dramatyczne. Dla Andrew jasne jest, że kryje się za tym jakiś sekret, że właśnie wdepnął w ponurą, a rozgrywającą się za jego plecami historię. Przymiotnikiem „clandestine" określa się rzeczy robione skrycie i potajemnie. Wraz z rozwojem gry dowiemy się, że młody MacPhiles podąża czekającą tu na niego od dawna ścieżką rodzinnego przeznaczenia, „destiny".

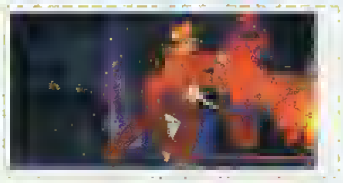
Cała ta historia to jedynie pretekst do kolejnego upchnięcia w produkcie TRILOBYTE zestawu zagadek logicznych, które mają luźny, a najczęściej żaden związek z rozgrywającymi się w zamku sprawami. Znajdziemy więc charakterystyczną zagadkę szachową, szyfry do rozwikłania, układanki do przesuwania i najrozmaitsze zadania, których cechą wspólną będzie zatajenie przed nami z początku reguł gry. Jeśli problem okaże się dla nas za trudny, to... no problem. Służący Fergus, duch zresztą, najpierw podszepnie wskazówkę, potem podpowie, a na końcu rozwiąże łamigłówkę. Gra może więc stać się prostym spacerkiem, a to jest największy wróg płacącego za zabawę gracza - pokusa oszukiwania i świadomość, że dojść do końca to żadna sprawa.

Od zagadki do zagadki - będziemy dochodzić poruszając się po zamku. Tu następuje mały regres technologiczny. Podczas gdy w THE SEVENTH GUEST i 11TH HOUR gracz, obserwujący środowisko oczyma bohatera, przemieszczając się podziwiać mógł spektakularne najazdy kamery, to w CLANDESTINY mamy do czynienia z przeskakiwaniem z pocztówki na pocztówkę. Niewykluczone jednak, że dokonano takiego zabiegu dlatego, że poruszanie bez animacji jest przejrzystsze i trudniej dzięki temu się zgubić.

Następną cechą CLANDESTINY, różniącą ją od swych poprzedniczek, jest wyzucie jej z jakiejkolwiek grozy. Co? Duchy, upiory, widma, ektoplazma i nie ma grozy? - zapytacie. Ano, nie ma. Intro i liczne przerywniki to filmy animowane, których bohaterowie wydają się zupełnie nierealnymi postaciami z Cartoon Network rodem. Faktycznie, styl przedsięwzięcia bardzo przypomina sposób, w jaki narysowano rodzinę Scooby Doo, demaskującą w każdym odcinku podających się za duchy bandziorów. Zupełnie mi się to nie podoba.

Tylko ten szkocki akcent, miły.





KOALA LUMPUR TO THE EDGE JOURNEY

BAMSE

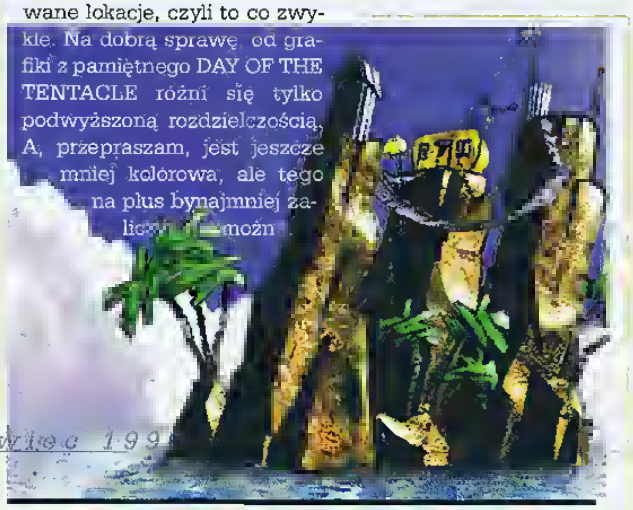
KOALA LUMPUR TO MAŁY, SPRYTNY NIEDŹWIADEK, TRUDNIĄCY SIĘ SZUKANIEM PRZYGÓD I KŁOPOTÓW - TAKI ANIMOWANY ODPOWIEDNIK INDIANY JONESA. PEWNEGO DNIA W JEGO ŁAPY WPADŁ PAPIRUS Z TAJEMNICZĄ MAGICZNĄ FORMUŁĄ. KOALA NIEBACZNIE ODCZYTAŁ ZAKLĘCIE. ZBUDZIŁO ONO SIŁY ZŁA, KTÓRE PRAGNĄ PRZEPROWADZIĆ APOKALIPSĘ ŚWIATA ANIMOWANEGO.

Jedyną szansą na powstrzymanie ciemnych mocy jest skompletowanie kilku części drugiego papirusu, z zaklęciem działającym odwrotnie. Koala oczywiście podejmuje się zadania i natychmiast pędzi do swojego przyjaciela doktora Dingo Tu-Far, z którym przeżył już niejedną przygodę.

Gra podzielona jest na pięć części. Trzy środkowe można przechodzić w dowolnej kolejności. Po ukończeniu każdego etapu z inwentarza znikają zbędne przedmioty, co jest dużym ułatwieniem. Fabuła, mimo że dość typowa (jej trzon niczym nie różni się od np. FABLE), jest w miarę ciekawa. Niektóre czynności można wykonywać na dwa sposoby. Łamigłówki są przeróżne - od zwykłych zagadek, poprzez labirynt, układanki logiczne, aż do zadań zręcznościowych. Ta mieszanka prezentuje się całkiem nieźle, może tylko poziom trudności jest nieco za niski.

Chyba już nadszedł czas, aby przestać się zachwycać. Grafika cieszy oko, ale tak naprawdę nie wprowadza nic nowego do kanonu gier komputerowych i jest tylko zlepkiem schematów zaczerpniętych z dawnych przebojów. Jeszcze raz, tylko prościej: szata graficzna KOALA LUMPUR jest ładna, ciekawa, dobrze animowana, ale to wszystko już było. A poza tym - duże postacie, karykaturalne kształty, szczegółowo narysowane lokacje, czyli to co zwykle. Na dobrą sprawę, od grafiki z pamiętnego DAY OF THE TENTACLE różni się tylko podwyższoną rozdzielczością, A, przepraszam, jest jeszcze mniej kolorowa, ale tego na plus bynajmniej zaliczyć nie można.

Muzyka również prezentuje poziom, za który nie można ganić, ale jednocześnie trudno piać z zachwytu. W oprawie dźwiękowej zauważyłem jednak pewną wadę. Otóż digitalizowana mowa jest nie tyle niezsynchronizowana z ruchem ust bohaterów, co po prostu opóźniona. Koala jeszcze nie skończy wypowiadać swojej kwestii, a już widzimy innego rozmówcę ruszającego szczękami. Może mam za wolny sprzęt (P133, 32 MB RAM)? Sprawa jest jeszcze bardziej utrudniona, gdyż nie ma opcji wyświetlania dialogów.



Rzeczą, która mnie najbardziej rozbawiła, jest sterownik gry. Wbrew pozorom nie sterujemy ani Koalą, ani Dingiem, tylko muchą, która awansowała do roli kursora. Bzykamy sobie owadem tu i tam, a podróżnicy za nim biegają. Mamy również pseudo-obrót o 360 stopni. Wygląda to tak, jakby pośrodku jakiegoś pomieszczenia stała kamera, kręciła się dookoła, a przed nią brykali bohaterowie. Mimo wcześniejszego narzekania na powielanie cudzych pomysłów, w tym przypadku nie można autorom gry odmówić nowatorstwa. Za sterownik duże brawa.

Na razie powrót BRODERBUND na rynek gier komputerowych trudno nazwać triumfalnym. Jeżeli jednak KOALA LUMPUR ma być tylko przygrywką do zbliżającego się wielkimi krokami LAST EXPRESS, to trzeba złożyć firmie gratulacje, gdyż ta zapchajdziura prezentuje się nie gorzej niż całe grono „megahitów", jakimi jesteśmy ostatnio zasypywani. Oby zapowiadany przez BRODERBUND „Ostatni Ekspres" był jeszcze lepszy.

PRODUKCJA: Broderbund
DYSTRYBUCJA: CD Projekt
CENA: jeszcze nieznana
WYMAGA: tylko pod Windows

KAYTECK

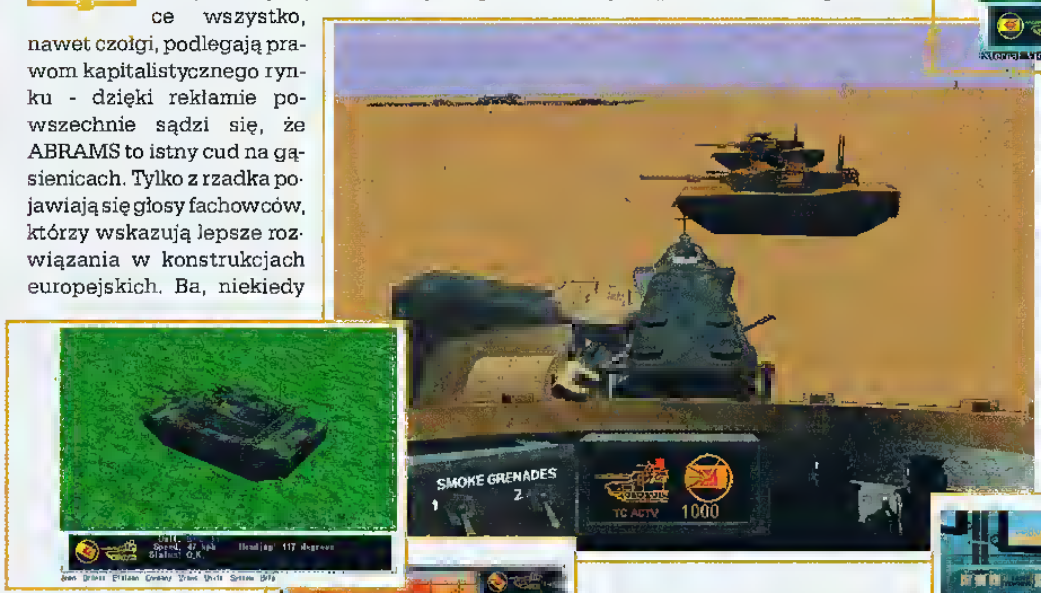
iM1A2 ABRAMS

JEŚLI ZASTANAWIAŁEŚ SIĘ KIEDYŚ, CZYM NAJLEPIEJ WYBRAĆ SIĘ NA WOJNĘ, ODPOWIEDŹ MOŻE BYĆ TYLKO JEDNA - WEŹ M1A2 ABRAMS.

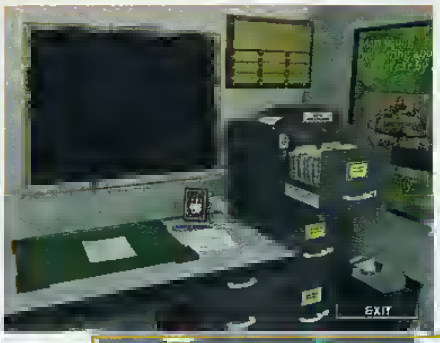
To prawdziwe cacko, jak powszechnie wiadomo, jest podstawowym amerykańskim czołgiem bojowym. W Ameryce wszystko, nawet czołgi, podlegają prawom kapitalistycznego rynku - dzięki reklamie powszechnie sądzi się, że ABRAMS to istny cud na gąsienicach. Tylko z rzadka pojawiają się głosy fachowców, którzy wskazują lepsze rozwiązania w konstrukcjach europejskich. Ba, niekiedy nawet mówi się, że T-90 przewyższa pewnymi parametrami Abramsa. Są to jednak rozważania teoretyczne. Faktem jest, że jedynie Abrams udowodnił swą siłę na polu walki (pomijając akcje izraelskich MERKAV, które od czasu do czasu przetrzepią skórę palestyńskim terrorystom). Chodzi mi oczywiście o Pustynną Burzę, podczas której amerykańskie plutony pancerne rozbijały w puch dziesiątki irackich czołgów. Wprawdzie Irakijczycy, widząc nadciągających Amerykanów często stosowali taktykę „szybciutko, przez właz na pustynię", ale w niczym nie pomniejsza to osiągów Abramsa. Rozwalony czołg bez załogi na zdjęciach wywiadu wygląda równie wspaniale, jak zniszczony wrak pełen ciał.

NIE SYMULOWAĆ - WALCZYĆ

„Rzeczywistość" w języku symulacji przekłada się na „realizm". I o to przede wszystkim chodzi. Realizm jest kluczem sukcesu. Gra może być brzydka (choć nie powinna), ale by gracz doskonale się bawił wystarczy, że twórcy gry zbudują odpowiedni klimat. W przypadku symulatorów czołgowych kultową pozycją dotychczas był M1 TANK PLATOON. iM1A2 ABRAMS, choć wydany przez inną firmę, jest kontynuacją tamtej wspaniałej gry. Ten sam główny projektant, to samo podejście, podobne założenia koncepcyjne - a wszystko w oprawie stojącej na „dzisiejszym" poziomie technicznym.



Do wyboru masz trzy kampanie - Bliski Wschód, Bośnia i Ukraina. Projektanci duży nacisk położyli na opracowanie dokładnych algorytmów zarządzających całą potyczką. Przeciwnicy zachowują się dosyć wiarygodnie, niekiedy przeprowadzają śmiałe manewry zaczepne. Wykorzystanie artylerii, zasłon dymnych, czy lotnictwa to normalka. Często tworzą się prawdziwe jatki, podczas których nie bardzo wiadomo o co chodzi. Wyobraź sobie sytuację, kiedy spokojnie sobie jedziesz, a tu nagle dostajesz się pod ostrzał piechociarzy uzbrojonych w wyrzutnie przeciwpancerne, którzy ukryli się nie wiadomo gdzie i drwiąc z potęgi amerykańskiego przemysłu zbrojeniowego, ślą pocisk za pociskiem. W tym samym momencie inne jednostki twej kompanii meldują o silnym ostrzale ze strony czołgów przeciwnika. Grad pocisków ar-



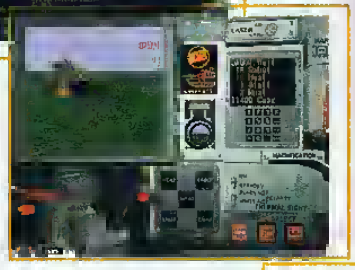
tyleryjskich spada na kolumnę ciężarówek, których miałeś bronić, a w dodatku na niebie pojawia się Su-25 lub, co gorsza, kilka Mi-24. Kiedy wzywasz własne jednostki wsparcia, okazuje się, że na tyłach mają właśnie dni kultury angielskiej i piją herbatkę. Albo jeszcze gorzej - artyleria, zamiast pociskami burzącymi, oddała salwę pociskami wypełnionymi chemikaliami tworzącymi zasłonę dymną i przeciwnika skryła czarna jak smoła chmura. Czyż to nie dezorientujące? Pozostaje tylko wyjść z czołgu, przyłożyć skroń do wylotu lufy i poprosić przez interkom strzelca, by pociągnął za spust. iM1A2 zapewnia wiele takich, stresujących sytuacji. Zapewniam, że w tej grze pole walki żyje własnym, okrutnym i nieprzewidywalnym życiem.

CO WIDAĆ?

Oprawa graficzna jest dosyć kontrowersyjna. Najkrócej mówiąc, bardzo ładnie opracowane cele rozmieszczono na nieco schematycznym terenie. Wynika to stąd, że domowe komputery nie są w stanie przetworzyć danych, potrzebnych do tworzenia plastycznego wizerunku terenu widzianego z czolgu. W przeciwieństwie do symulacji lotniczych, tutaj gracz jest na ziemi - tak więc wszystko musiałoby być niezwykle dokładne. Wyobraź sobie, jak musiałby wyglądać las, który nie raziłby sztucznością. Na pochwałę zasługuje opracowanie wszelkich pojazdów biorących udział w walce. Wiele jednostek występuje w różnych wersjach uzbrojenia, co dokładnie widać. Wystarczy spojrzeć przez lornetkę, by wiedzieć, czy masz do czynienia ze zwiadem, czy też, nie daj Boże, z plutonem niszczycieli czołgów. Są nawet animowane tekstury tworzące kamuflaż na jadącym pojeździe. Poza tym, te zabudowania - jakże miło do nich strzelać!

DO CZOŁGU!

Podobnie jak w TANK PLATOON, tak i w iM1A2 dla gracza przewidziano cztery miejsca. Możesz wystąpić jako kierowca, strzelec pokładowy, dowódca lub dowódca kamikadze (z łepetyną wystawioną z włazu). Najczęściej będziesz korzystał z miejsca dowódcy albo strzelca. Jako szef czołgu będziesz mógł za pomocą systemu CITV oznaczać cele i dowodzić pozostałymi czolgami. Jednak nie ma to jak osobisty kontakt z wrogiem - dlatego też przewidziano miejsce strzelca. Jeśli chcesz się pobawić w Sokole Oko, musisz pamiętać o dwóch sprawach. Po pierwsze: odległość. Nie na darmo w fabryce wyposażono twój czołg w laserowy dalmierz: zapewnia on precyzję potrzebną do popsucia czołgu innym panom bawiącym się w wojnę. Tak więc, przed każdym strzałem zmierz odległość, pamiętając, że nikt przy zdrowych zmysłach nie pozostanie na polu walki w bezruchu. A przy okazji, skoro mówimy o zdrowym rozsądku, niech ci nie przyjdzie do głowy zatrzymywanie się podczas bitwy. Na parking możesz zjechać, gdy wszystkich rozwalisz. Pamiętaj, że stojąc ułatwiasz sobie celowanie, ale przeciwnikowi wystawiasz się na celownik lepiej niż spłoszona kaczka. Lepiej polegaj na zamontowanym systemie komputerowej stabilizacji głównego działa. Ponoć najlepszym na świecie.

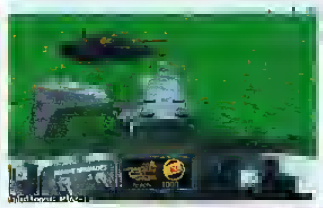


WŁADZA TO JEST TO

Wprawdzie z początku występujesz jako dowódca plutonu, ale z czasem może ci się to znudzić. Jeśli uważasz, że jesteś stworzony do wyższych celów, niż dowodzenie trzema czołgami (plus własnym, oczywiście), pora wziąć pod swe skrzydła całą kompanię. Samoloty, helikoptery, artyleria, dziesiątki własnych jednostek. A wszystkim musisz wyznaczyć marszruty, wydać rozkazy bojowe, określić formacje, itd. Podstawowym ekranem, z którego będziesz korzystał stanie się mapa taktyczna. Pamiętaj, że twoja rola znacznie się zwiększa, lecz obowiązków nie ubywa - cały czas będziesz musiał dowodzić czołgiem. Jednak kiedy twój pluton zostanie zniszczony, nie kończysz gry - możesz przeskoczyć do innego czołgu albo skupić się na dowodzeniu. Potyczki rozgrywane z pozycji dowódcy kompanii są naprawdę ciężkim wyzwaniem, zwłaszcza gdy bierzesz udział w kampanii na wyższych poziomach trudności. Warto też wspomnieć o możliwości gry przez modem, kabelek, sieć, a nawet Internet. Już niedługo zostanie uruchomiony serwer, pozwalający grać wielu osobom w Necie. Dowodzenie prawdziwymi ludźmi to najlepszy symulator jaki sobie możesz wymarzyć.

CZOŁGI!

iM1A2 ABRAMS jest według mnie najlepszą symulacją czołgową, jaką dotychczas wydano na PC. I to nie z tego powodu, że jest aktualnie jedyną liczącą się grą o takiej tematyce, ale dlatego, że buduje fantastyczny klimat realistycznej walki. Nie ma to jak wsiąść do czołgu i zarządzić: Odlamkowym, ładuj!



PRODUKCJA: Interactive Magic
DYSTRYBUCJA: Marksoft
CENA: jeszcze nieznana
WYMAGANIA: pancerni do wozu – warto grać!

NA KONSOLACH GRA BYŁA WYSTRZAŁOWA - NOWATORSKA, SZYBKA, PŁYNNA I DYNAMICZNA. SEGA ŚWIĘCIŁA TRYUMFY, ZAŚ LICZBA SPRZEDANYCH KOPII ROSŁA Z DNIA NA DZIEŃ. WERSJA NA PC RACZEJ NIE POWALA - NIBY TA SAMA GRA, ALE NIE TAKA SAMA.

KAYTEEK

VIRTUA COP

Przeniesienie programu z jednej platformy sprzętowej na inną zazwyczaj wiąże się z odmiennym odbiorem gry. Na ogół nowa gra cieszy się mniejszą popularnością niż oryginał. Oczywiście, może się zdarzyć, że jakiś tytuł będzie przyjęty lepiej, ale są to pojedyncze przypadki. Każdy sprzęt wymusza określony styl programowania i daje określone możliwości; poza tym, gra trafia do nieco innego odbiorcy, niż to było pierwotnie planowane

VIRTUA COP jest konwersją wielkiego konsolowego przeboju o tej samej nazwie. Nie wiem, czy wydawca spodziewał się takiego samego sukcesu wersji dla PC, ale wiem, że go nie osiągnie. Gra sprzedaje się dość przeciętnie, zaś recenzje są bezbarwne - ani specjalnie się nie ma do czego przyczepić, ani czym zachwycać. Podobne jest moje odczucie. A teraz - do rzeczy.

WIRTUALNY GLINIARZ pozwala ci - bez żadnej odpowiedzialności - zademonstrować światu przestępczemu słynną brutalność amerykańskiej policji. Gra, z grubsza, należy do zmodyfikowanego gatunku celowników; modyfikacja polega na tym, że dodano trzeci wymiar. Gracz może poruszać się wewnątrz różnych zabudowań. Pole walki cały czas żyje - agresywni goście wyskakują z różnych stron, co jakiś czas ktoś chce cię przejechać ciężarówką, porąbać siekierą albo zrobić coś jeszcze gorszego. Ty zaś, choć nie jesteś porucznikiem Borewiczem, musisz im wszystkim pokazać, kto rządzi w tym mieście. Prawo i sprawiedliwość ponad wszystko! Tak to już w amerykańskich filmach i grach komputerowych bywa.

Zaczynasz z dosyć śmieszną pukawką - zwyczajnym rewolwerem. Z czasem znajdziesz sobie lepsze uzbrojenie. Strzelby, pistolety maszynowe, karabiny - do wyboru, do koloru. Aby to wszystko zdobyć, musisz tylko uważnie wypatrywać bonusów kryjących się w najdziwniejszych miejscach. Zapewniam, że trzymając w rękach broń automatyczną można poczuć się prawdziwym bossem.

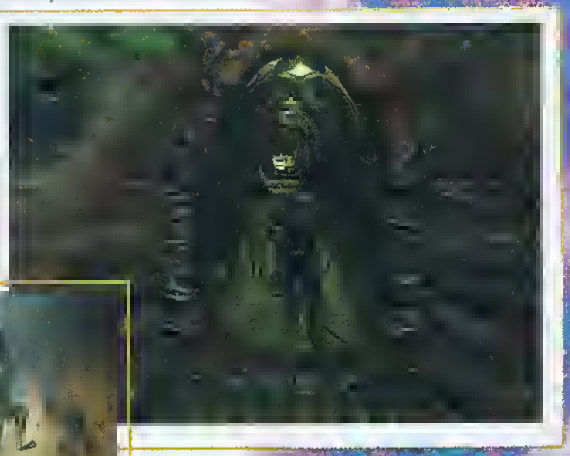
Grę przygotowano bardzo rzetelnie, ale to nie wystarczy, by wspiąć się na czołówkę list przebojów. Z początku gra się bardzo przyjemnie, ale dość szybko nadchodzi nuda. Specyficzny, konsolowy styl graficzny raczej do właścicieli Pecetów nie przemawia: postacie są jakby nie z tego świata. Poza tym, grając na konsoli, z zadowolenia uśmiechałem się od ucha do ucha, bo tak mnie cieszyła płynna animacja i zadziwiająco dynamiczna walka. Na PC klimat jest znacznie spokojniejszy. Są oczywiście momenty, w których nie bardzo wiesz, co zrobić z celownikiem, ale to nie to samo. Sam natłok przeciwników nie tworzy ostrego klimatu, do tego trzeba czegoś więcej. Prawdę mówiąc, bardziej przypadła mi do gustu druga część DIE HARD TRILOGY, niż VIRTUA COP. Koncepcyjnie gry są bardzo podobne, lecz przygody Bruce'a Willisa zrealizowano z większym jajem.

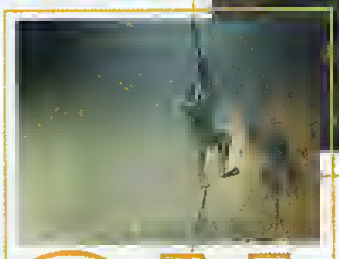
PRODUKCJA: Sega
DYSTRYBUCJA: Bobmark
CENA: 145 zł
WYMAGA: wymagane Pentium

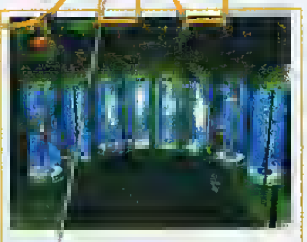
BLAKE HUNTER, AGENT SIŁ OBRONY ZIEMI I MISTRZ SZTUK WALK, PO KOLEJNYM WYGRANYM POJEDYNKU DOSTAJE NIESPODZIEWANIE W DZIÓB I BUDZI SIĘ W NIEZNANYM MIEJSCU. DOKĄD, DLACZEGO I KTO GO PORWAŁ? NA TE PYTANIA MUSI ODPOWIEDZIEĆ SOBIE SAM.

perfect WEAPON

HAMMER







Kolejna „przygodowa" bijatyka? Otóż nie, PERFECT WEAPON to czystej wody chodzone mordobicie. Coś jak TIME COMMANDO, z tym że nie poruszasz się cały czas do przodu - graczowi pozostawiono całkowitą swobodę wyboru kierunku ruchu.

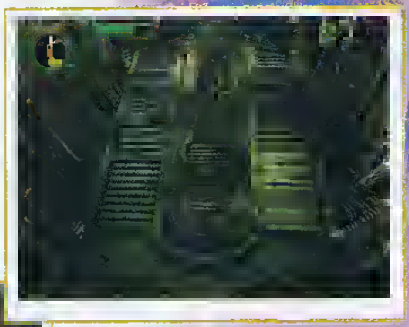
Początkowo denerwuje brak wątka przygodowego, ale po jakimś czasie zaakceptujesz fakt, że walka jest twoim jedynym celem i wałęsanie się w poszukiwaniu zaczepki przestanie cię irytować. Twoim zadaniem jest pokonać jak najwięcej przeciwników, bo bez rozwałki pewnej określonej liczby gości, nawet gdy pokonasz bossa gra nie puści cię dalej. Ostatni etap, gdy Blake walczy wewnątrz wymarłego statku obcych, naprawdę mocno wciąga: znajdujesz się coraz bliżej rozwiązania zagadki, a odlotowa sceneria w jakiej się poruszasz sprawia, że czuć wreszcie porządny przypływ adrenaliny.

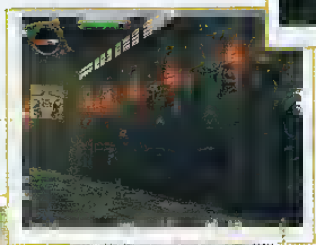
Grafika jest najmocniejszą stroną PERFECT WEAPON. Gra pracuje w rozdzielczości 640x480 z 16-bitowym kolorem. Postacie poruszają się nadzwyczaj płynnie i naturalnie, a lokacje, wszystkie prerenderowane, wyglądają rewelacyjnie. Do przejścia masz pięć poziomów utrzymanych w różnej szacie graficznej, każdy zamieszkany przez odmienne istoty walczące w zupełnie innych stylach. Szkoda, że te wspaniałe światy są statyczne, nieco ruchu w tle byłoby bardzo mile widziane.

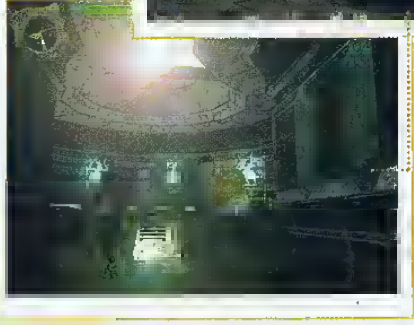
Przyjrzyjmy się samej walce. Możesz się bić z pięcioma naraz przeciwnikami, którzy uczą się unikać twoich ciosów, a zachowują się często dość wrednie: atakują z dwóch stron albo jeden trzyma, a drugi bije. Efekt psuje nieco sterowanie postaci, system znany już z ALONE IN THE DARK nie nadaje się bowiem do szybkiej, dynamicznej walki. Dostępne ponad 100 ciosów i możliwość wykonywania combosów z aż dwunastu uderzeń nie ratują sytuacji, bo w walce, zwłaszcza z kilkoma przeciwnikami, nie ma czasu na stosowanie wymyślnego stylu.

Największa wpadka to sposób obserwacji akcji. W grze jest ponad 1300 statycznych kamer, lecz częste zmiany punktu widokowego, tak miłe przy „zwiedzaniu", w walce stanowią dodatkowe utrudnienie. Wcale nierzadko zdarza się też, że postać wychodzi poza kadr, a nawet musi tam walczyć! Zadziwiające jest takie niedopracowanie walki w grze, gdzie stanowi ona sedno zabawy.

Wymienione wyżej dwie niedoróbki to główne przyczyny, dla których gra, która zasługiwałaby nawet na siódemkę, dostała piątkę. Taka ocena lokuje ją jako produkt średni, lecz wcale nie kiepski. Jeśli zatem spodobało ci się TIME COMMANDO, to PERFECT WEAPON jest grą, nad kupnem której warto pomyśleć.





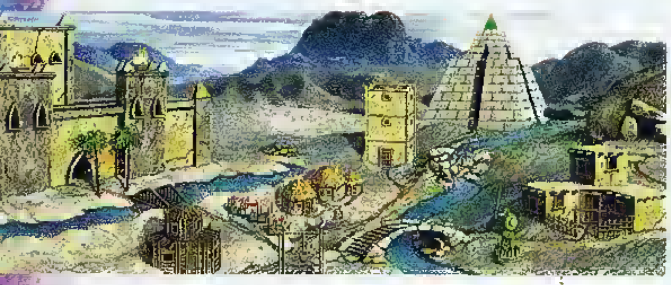


PRODUKCJA: ASC
DYSTRYBUCJA: IPS Computer Group
CENA: jeszcze nieznana
WYMAGA: wymagane Windows'95, Pentium 133

BERGER

HEROES OF MIGHT AND MAGIC

THE SUCCESSION WARS



FAMILIJNA I NASTROJOWA GRA, ŁĄCZĄCA W SOBIE WSZYSTKIE CECHY RASOWEJ STRATEGII OKRASZONEJ GĘSTO ELEMENTAMI ŚWIATA FANTASY - OTO JAK W SKRÓCIE MOŻNA PRZEDSTAWIĆ KOLEJNĄ CZĘŚĆ WIELKIEGO PRZEBOJU Z ROKU 1995 - HEROES OF MIGHT AND MAGIC II. OWAJ SYNOWIE LORDA IRONFISTA, ROLAND I ARCHIBALO, TOCZĄ ZE SOBĄ WALKĘ O SUKCESJĘ PO ZMARŁYM OJCU I O KORONĘ.

Bitwa

Bitwa rozgrywana jest w kolejnych turach (tura = dzień). Jako pierwsze ruszają się jednostki najszybsze i dalej według tej kolejności następne. Na początku bitwy warto rzucić we wroga jakimś czarem, by osłabić jego oddziały. Ma to swoje ogromne zalety. Wiele czarów oddziałuje bowiem na oddziały sąsiadujące z celem, a po pierwszej turze wróg może się rozproszyć w terenie.

Walcząc z komputerem należy pamiętać, że z upodobaniem atakuje on w pierwszej kolejności wszystko, co strzela. Dlatego albo, gdy mamy dość odpornych miotaczy, poświęcamy ich, a sami w tym czasie wyrzynamy wroga mając pełną swobodę manewru, albo obstawiamy własnych łuczników ochronnym murem złożonym z innych oddziałów.

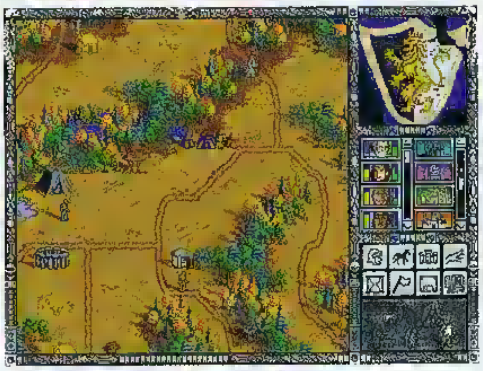
Bardzo groźnym przeciwnikiem są łucznicy i inni strzelcy. Najprostszą metodą neutralizacji ich zbrodniczych umiejętności jest podejście do dwóch sąsiadujących postaci łuczników i związanie ich walką wręcz. Będą mogli atakować tylko jednostkę przylegającą i to siłą walki wręcz, która u miotaczy jest dość słaba. Do takiego wiązania walką strzelców dość dobrze nadają się wszelkie stwory latające, dzięki którym już w pierwszym etapie będziemy mogli naigrywać się do woli ze śmiercionośnych żądeł przeciwnika.

Przyczyną sukcesu i popularności gry jest połączenie prostoty obsługi i schematu rozgrywki z lubianym przez wszystkich odkrywaniem nowych światów. Barwne mapy, nastrojowa muzyczka i ulepszone postaci stworów nadają zmaganiom niezapomniany koloryt. Pierwsze wrażenie, jakie sprawia HOMM II - malowniczej, ciepłej i pozbawionej agresji gry - pozostaje z grającym do końca.

Poszczególne scenariusze rozpoczynają się gdzieś w rodowym zameczku. Gracz widzi tylko bezpośrednie otoczenie własnych ziem, a to, co go czeka na bezkresnych obszarach pola gry - pozostaje wielką niewiadomą. Zadaniem gracza jest zbieranie bogactw (skrzyń ze złotem, kamieni szlachetnych, artefaktów itp.), opanowywanie kopalni i tartaków, odwiedzanie przeróżnych budowli - po to, by wzmacniać potencjał i siłę bohaterów (werbowanych w miastach) oraz zyskiwać środki materialne i finansowe na rozbudowę miast i armii.

Rozgrywać możemy jeden z 36 scenariuszy (na kompakcie dołączonym przez MIRAGE znajduje się ponad setka nowych map oraz polskie wersje do pierwotnych scenariuszy!) lub kampanię. Dodatkowo, dla ciężko znudzonych lub uważających tylko własne wyroby za godne uwagi, zamieszczono świetny edytor, który umożliwia budowę rasowego, pełnokrwistego scenariusza, zawierającego wszystko, co można spotkać w tej grze. Niewątpliwym walorem edytora jest absolutna łatwość obsługi: budowa własnego świata jest przyjemnością, a nie mordęgą.

Zadaniem gracza jest osiągnięcie celu wyznaczonego w scenariuszu. W jednym wypadku może to być zabicie konkretnego bohatera, kiedy indziej zdobycie danego zamku lub zniszczenie sojuszu kilku lordów. Z rzadka, celem gry jest wymiecenie wszystkich przeciwników z planszy. Aby osiągnąć sukces, trzeba urosnąć w potęgę. Zazwyczaj zaczynamy z jednym zamkiem. Najważniejsze w początkowej fazie gry jest przeszukanie okolicy celem zdobycia skarbów i surowców oraz stoczenie kilku potyczek z drobnymi siłami wroga, by wzmocnić doświadczenie naszych bohaterów (od początku warto wystawić kilka armii wraz z bohaterami). Co tydzień w posiadanych miastach otrzymujemy świeżą porcję rekrutów, których możemy



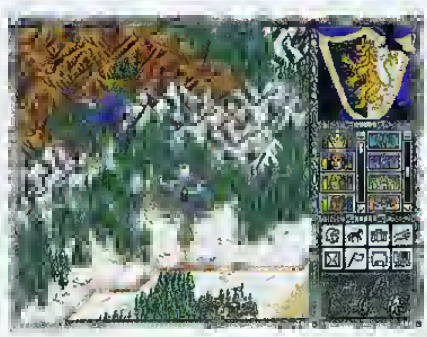
włączyć do swojej armii, o ile posiadamy wystarczającą ilość gotówki.

W sześciu rodzajach miast (jest również sześć odpowiadających im rodzajów bohaterów - Barbarzyńca, Rycerz, Nekromanta, Czarodziejka, Czarodziej, Czarnoksiężnik) możemy wznosić budowle (jedną dziennie), w których rodzą się postaci i stwory zasilające armię. Stawiamy również budowle dodatkowe, pomnażające bogactwo i możliwości miasta. Zbywające złoto wymienimy na targu na potrzebne towary, pomnik zwiększający ilość gotówki, studnię zwiększającą ilość rekrutów czy wieże obronne, prujące strzałami w szturmujące hordy wroga.

Warto podkreślić liczne zmiany wobec pierwowzoru, dokonane w części drugiej. Widać, że mimo pozostawienia tego samego widoku głównej mapy i schematu rozgrywki, autorzy postarali się dodać wiele istotnych elementów, mających znaczny wpływ na przebieg gry. Nie są to zmiany li tylko papierowe czy formalne. Najważniejsze jest rozszerzenie możliwości bohaterów o dodatkowe umiejętności. „Wrodzona" różnorodność bohaterów, w połączeniu z trzema możliwymi stopniami rozwoju i 8 dodatkowymi zdolnościami, czyni z każdego z nich postać niepowtarzalną.

Drugą ważną innowacją jest dodanie nowych budowli w miastach, a przede wszystkim konstrukcji zwiększających obronność. Gracz może teraz starannie planować, który rejon jest zagrożony agresją przeciwnika i tam inwestować w fosę, wieże obronne czy wzmocnienie muru. Dodanie w oblężeniu mostu zwodzonego pozwala teraz obleganemu, mającemu przewagę liczebno-jakościową, na rezygnację z biernej obserwacji zdarzeń i przejście do działań zaczepnych. Reszta zmian, jak większe mapy w scenariuszach, większa ilość czarów czy nowe jednostki, a także możliwość ulepszania niektórych budynków i jednostek, jest mniej istotna, ale ma swój udział w udoskonaleniu zabawy bez nadmiernego komplikowania zarówno obsługi jak i czynności planistycznych.

Co robić, żeby wygrać? Im bardziej rozwija się akcja w grze, tym większe niebezpieczeństwo zagraża naszym terenom. Dlatego warto posiadać kilku zaprawionych w boju bohaterów z kilkoma uzdolnieniami dodatkowymi oraz księgami czarów, wypełnionymi przekleństwami i brzydkimi wyrazami, których dźwięk zamąci mózgi nieprzyjaciół (czary to drugi, po sile wojskowej, czynnik decydujący o zwycięstwie w grze). Po nawiązaniu kontaktu z wrogim królestwem pozostaje tylko rozwinąć talenty magiczno-militarne i, poprzez umiejętne balansowanie pomiędzy koniecznością osłony własnych miast a koniecznością wysłania silnej ekspedycji karnej - zdobyć najpierw źródła jego surowców, pobić armie lądowe, a następnie zdobyć miasta. I to wszystko, a może aż tyle. Gra wymaga, przy łatwości obsługi i pięknie wykonania, nielichego główkowania. Ale daje też satysfakcję, bo -w przeciwieństwie do niejednej głupiutkiej rąbanki pseudostrategicznej - wysiłek intelektualny jest zawsze nagrodzony zwycięstwem.



PRODUKCJA: New World Computing

DYSTRYBUCJA: Mirage

CENA: 145 zł

UWAGA! z grą nie ma żadnych kłopotów, a jej wielką zaletą jest to, że chodzi zarówno pod poczciwym DOS-em jak i pod szatańskim Win'95

Nauka to potęgi klucz

Bohaterowie w HOMM II nie są klasycznymi dowódcami wojskowymi: ich najważniejszym zadaniem, poza obroną zamków/miast i niszczeniem armii przeciwnika, jest zdobywanie wiedzy, doskonalenie posiadanych umiejętności oraz nauka czarów.

Każdy bohater posiada podstawowe cechy, takie jak siła ataku, obrony, szczęście itp. Mogą one być doskonalone wraz z osiągnięciem kolejnego poziomu doświadczenia. Ale równie ważne są umiejętności dodatkowe (możliwe trzy stopnie zaawansowania). Dodają one wartości armiom podczas walki, ruchu, strzelania. Wódz dzięki tym umiejętnościom zwiększa morale wojska, odzyskuje rannych i zabitych, przeciąga na swoją stronę wrogie oddziały, zwiększa swój zasięg widzenia czy możliwości magiczne. Bardzo często bez tych dodatkowych umiejętności na nic zda się piękna armia, wypielęgnowane czary czy wysoki wskaźnik ataku.

Dlatego po znalezieniu złota warto zrezygnować ze skierowania kruszcu prosto do piwnicy skarbca na rzecz przekucia go na punkty doświadczenia.

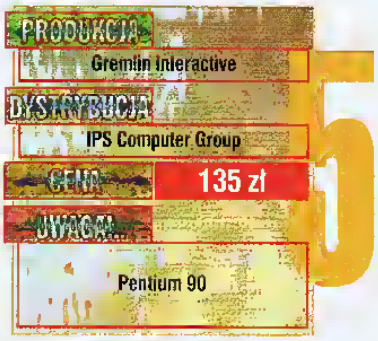
RE LOADED

MAMUT

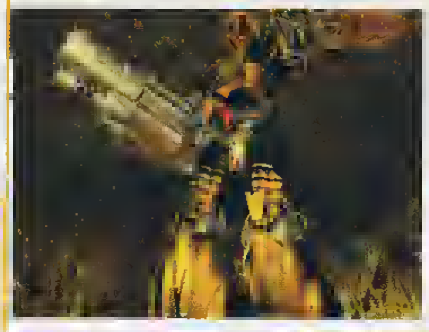
CIERPIĄCY NA BRAK ZAJĘĆ WIELBICIELE SERII ALIEN BREED MAJĄ OKAZJĘ ZNÓW WYSZALEĆ SIĘ W WIRTUALNYM ŚWIECIE. SZEŚCIU WOJOWNIKÓW, PRAWDZIWY ARSENAŁ MORDERCZEGO SPRZĘTU I CAŁA MASA WROGÓW DO ROZWALENIA - CZAS WYJĄĆ PRZYKURZONĄ STRZELBĘ I NA NOWO ROZPOCZĄĆ KRWAWĄ ZABAWĘ!

RE LOADED to bezpośrednia kontynuacja niegdysiejszego konsolowego hitu GREMLIN INTERACTIVE - LOADED. Kod LOADED pozostał praktycznie nie zmieniony - jeśli nie liczyć kilku kosmetycznych poprawek, które nie wyszły niestety programowi na zdrowie. Największe uchybienia autorów to znacznie niższy poziom „miodu" i, gorsza niż w pierwszej części, grafika: niewyraźna, a nierzadko po prostu brzydka.

RE LOADED zostało pierwotnie wydane na konsolę PlayStation, a jej konwersję na domowe komputery uznać należy za jak najbardziej udaną... choć wszystkie pokazujące przebieg akcji filmiki animowane pozostawiają nieco do życzenia. Widać wyraźną przepaść pomiędzy platformami sprzętowymi - np. grafika, mimo że ostrzejsza, zawiera mniej kolorów.



Gra to tradycyjny „shoot 'em up". Opowiada o losach szóstki niezrównoważonych, uzbrojonych i niebezpiecznych kryminalistów. Gama postaci jest bardzo szeroka, gdyż waha się od undergroundowej kanibalki, poprzez kulturystę o umyśle sześciolatka, do przypominającej Predatora siostry miłosierdzia. Każdy osobnik ma inne uzbrojenie, możliwości i sposób rozprawiania się z przeciwnikami. Wybrana postać nie może zmienić podczas gry swej podstawowej broni, istnieje za to możliwość zwiększania siły jej ognia, za sprawą leżących tu i ówdzie dopalaczy. Zadanie każdego z wojowników polega na dotarciu do (znanego z pierwszej części gry) C.H.E.B. i... zniszczeniu skurczybyka! Droga prowadzi poprzez sześć zróżnicowanych krain - przeróżnych pustyń, miast przyszłości, zrujnowanych portów i poligonów. Przeciwko graczowi komputer wystawia nader różnorodną armię. Jej skład waha się od zastępów agresywnych hipisów i plemiennych wojowników do cyberpunkowych rycerzy i futurystycznych żołnierzy.

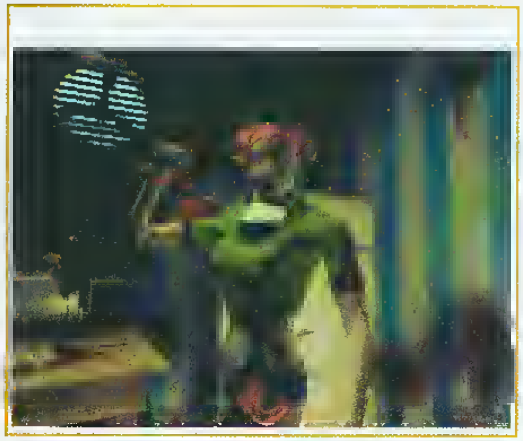


RE LOADED stworzono przede wszystkim z myślą o wielbicielach luzującej, brutalnej rozrywki. Trudno więc doszukiwać się w grze realizmu - nawet skok z czterdziestego piętra nie spowoduje uszczerbku zdrowia. Z pewnością wpływ na specyficzny klimat gry ma komiksowa grafika w wysokiej rozdzielczości. Postacie są powyginane i w wielu miejscach przesadzone, tak zresztą jak ich ruchy - wykręcone, jak faworki na Wielkanoc. Dźwięk to głównie jęki i krzyki oraz przesamplowane odgłosy wyładowań energetycznych i strzałów z karabinu o dużym kalibrze. Krwawej eksterminacji wrogów towarzyszy pulsujący Techno-Industrial.

Najnowszy produkt GREMLIN nie zdobył wielu pochwał od konsolowych krytyków. Jak ma się sprawa w przypadku jego konwersji? W porównaniu do swego znakomitego poprzednika, RE LOADED jest grą nieciekawą. I nie skryją tego bardzo dobre efekty świetlne, świetna muzyka czy rzadko spotykana atmosfera nasyconej ciężkim dowcipem Apokalipsy - to po prostu popłuczyny po legendarnym już LOADED. Jeżeli jednak nie posiadasz konsoli, RE LOADED jest jak na razie twoją jedyną alternatywą. Wątpliwe jednak, czy wartą żądanej za nią ceny.

LOADED

Pierwsza część gry opowiadającej o przygodach Teamus Horribilus. Wydana w 1995 przez GREMLIN INTERACTIVE, dostępna jest na konsole PlayStation i Sega Saturn. Jest brutalniejsza i znacznie lepsza od poprzedniczki. Uwagę zwracają fenomenalne efekty świetlne, destruktywny klimat oraz muzyka, autorstwa znanej ze ścieżki dźwiękowej NIHILIST grupy Pop Will Eat Itself.



FABLE

FIRMA TELSTAR MA OGROMNE PROBLEMY Z ZABŁYŚNIĘCIEM NA RYNKU, GŁÓWNIE PRZEZ TO, ŻE DUNGEON KEEPERA WYDAJE JUŻ OD PARU LAT. KIEDY WSZYSCY OCZEKIWALI KOLEJNYCH WIEŚCI O PRODUKCJI TEGO MEGAHITU (NAWET GDYBY GRA NIE SPEŁNIŁA OCZEKIWAŃ, I TAK BĘDZIE WIELKIM WYDARZENIEM), NI STĄD, NI ZOWĄD POJAWIŁA SIĘ FABLE.

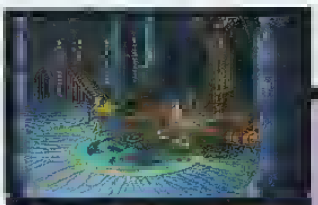
FABLE to przygodówka osadzona w baśniowych realiach. Pewien młodzieniec, imieniem Quickthorpe, zostaje wysłany na poszukiwanie czterech klejnotów, które mają przynieść jego rodzinnej wiosce spokój i dobrobyt. W tym celu będzie musial zwiedzić cztery daleko od siebie położone krainy i zmierzyć się z różnymi żywiołami - fabuła standardowa, ale mocno zagmatwana: łatwo się pogubić w tych wszystkich subquestach. Gra na pierwszy rzut oka wygląda, jakby była przygotowana dla najmłodszych użytkowników komputerów, ale chyba tak nie jest - niektóre zagadki są po prostu za trudne dla dzieci. W ogóle, łamigłówki w FABLE są wyzwaniem nawet dla tych, którzy skończyli już niejedną przygodówkę.

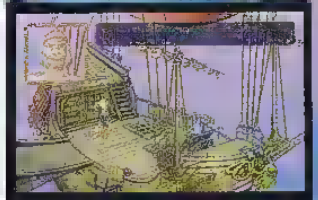
Grafika jest OK. Bajkowe postacie, w bajkowej scenerii; w rozdzielczości 640x480 wyglądają całkiem sympatycznie. Animacja również stoi na wysokim poziomie, choć moim zdaniem, na ekranie mogłoby się poruszać więcej elementów. Muzyka również jest w porządku, a do syntezy mowy bohaterów nie ma się o co przyczepić. Tak więc, za oprawę należy się mocna czwórka z plusem.

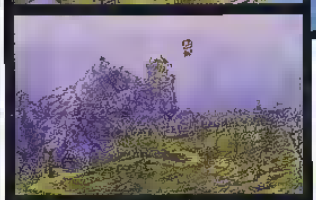
Najbardziej drażnił mnie sterownik, którego raczej nie nazwałbym „user friendly". Za dużo jest przedmiotów, tym bardziej, że nie wszystkie są niezbędne. Denerwujący jest zwłaszcza przycisk do zamykania kieszeni - ma mikroskopijne rozmiary i często trudno w niego trafić. Poza tym, dziwi sposób, w jaki się umiera - Quickthorpe pada na ziemię, żadnego napisu w stylu „You're dead", żadnego okienka dialogowego z opcjami Restart, Restore. Wszystkie te niedociągnięcia rekompensuje humor - miejscami naciągany, ale ogólnie jest się z czego pośmiać. Każdy znajdzie tu coś dla siebie. Jest nawet dowcip o Czernobylu.

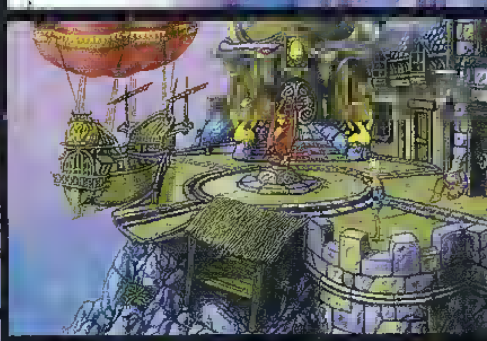
TELSTAR sprzedała prawa do dystrybucji gry w USA firmie SIR-TECH, producentowi m.in. słynnej serii WIZARDRY. Europejska wersja gry od amerykańskiej różni się tylko zakończeniem - ludzie z SIR-TECH uznali, że oryginalne outro nie zadowoli publiczności w Stanach i nieco je poprawili.

W dobie zalewu rynku przez produkty multimedialne, FABLE, oparta na tym, co stare ale jare, jest ciekawą propozycją dla wszystkich przygodówkowców.









PRODUKCJA: Telstar
DYSTRYBUCJA: Marksoft
CENA: 145 zł
UWAGI: przymiarka do King's Quest

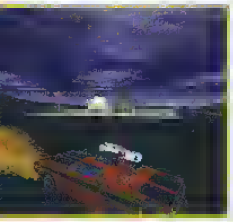
MAMUT

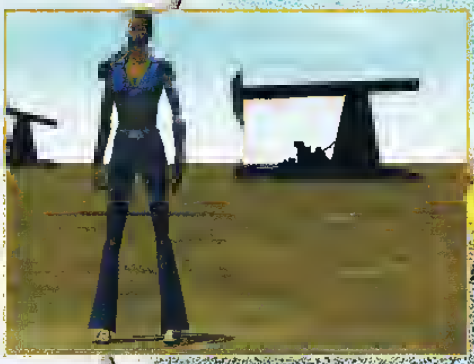
INTERSTATE '76

AUTORZY TEJ HARDCORE'OWEJ RZEZI UMIEJĘTNIE CZERPIĄ Z CUDZYCH DOŚWIADCZEŃ: NA POTRZEBY SWOJEJ NOWEJ GRY WYSUBLIMOWALI NAJLEPSZE ELEMENTY ROADWARRIOR I TWISTED METAL. NAJBARDZIEJ WYRAZISTE CECHY INTERSTATE '76, TRÓJWYMIAROWEJ STRZELANINY Z ELEMENTAMI SYMULATORA JAZDY SAMOCHODEM, TO: DUŻA DBAŁOŚĆ O SZCZEGÓŁY, SZYBKA I BEZPARDONOWA WALKA ORAZ KLIMAT BEZWZGLĘDNEGO ZNISZCZENIA.

Historia rozpoczyna się na szosie nieopodal Lubbock w Teksasie, 3 lipca 1976 roku... innego 1976 roku. Gospodarka Stanów owładnięta jest głęboką recesją, w miastach przeważają nastroje iście rewolucyjne, przestępczość nieustannie wzrasta, paliwo jest niezwykle cenne, a co za tym idzie - drogie. Wydaje się to nikogo nie obchodzić...

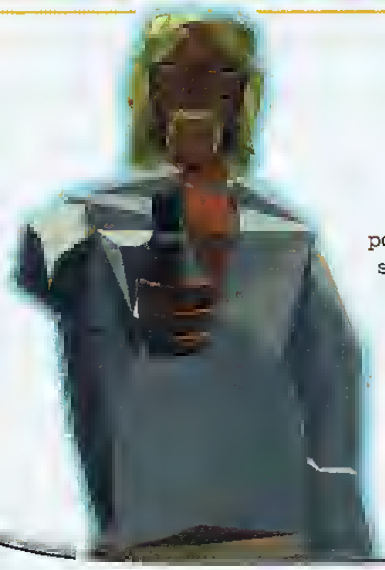
Jade Champion była jednym z uzbrojonych, żyjących na krawędzi prawa kierowców-maniaków. Zginęła śmiercią tragiczną podczas pościgu za planującym zniszczenie państwowych rezerw ropy pomyleńcem, niejakim Antonio Malochiem. Przed zejściem zdołała jedynie nakłonić swego partnera, Taurusa, do odnalezienie jej brata i powstrzymania Malochia. Brat Jade, Groove Champion, musi pomścić śmierć swej siostry. Czy uda mu się? To zależy wyłącznie od ciebie!





INTERSTATE '76 pozwala ci wcielić się w postać Groove'a, pełnego wątpliwości mściciela. Jade pozostawiła mu jedynie wyposażoną w morderczy sprzęt brykę. W drodze do spełnienia ostatniej woli siostry niestrudzenie towarzyszy mścicielowi wspomniany już Taurus: Murzyn pełni w grze rolę nauczyciela, wprowadzającego Groove'a w arkana samochodowej walki. Pierwsze misje stanowią swoisty trening - wpierw utrzymanie szyku podczas jazdy, później strzelanie do nieruchomego celu. Wypuszczenie na „głębokie wody" następuje bardzo szybko - pierwszym poważnym zadaniem ucznia (a może lepiej - terminatora?) jest obrona baru przed trójką zmotoryzowanych zbirów.

Użycie przed chwilą określenia „swoisty" było celowe, gdyż w grze dostępna jest także osobna opcja treningowa - kierowany głosem Jade gracz



poznaje doglębnie możliwości swego samochodu. Trening niezbędny jest zarówno żółtodziobom, jak i tym, którzy uważają się za zaprawionych w bojach wojowników. INTERSTATE '76 to gra pierwszej próby, ale bardzo trudna i wymagająca - nawet zniszczenie pierwszej trójki wrogów wymaga wiele wysiłku.

Kilka uwag: w drodze do miejsca ostatecznej rozgrywki rzadko zdarzą się okazje, aby opuścić przytulne wnętrze bojowego auta. Wszelkie wydarzenia ilustrują starannie animowane filmiki. Komputer nie ułatwia sprawy, udostępniając opcje nieograniczonej amunicji czy nieśmiertelności, gdyż użycie ich nie pozwala na przejście całej gry - dlatego, przed wzięciem udziału w „prawdziwej" rozgrywce, zalecam ukończenie pakietu pojedyńczych misji (Melee). Autorzy postawili do wyboru wiele samochodów, od staromodnych Datsunów, po żółte autobusy szkolne (Gosh!). Każdy pojazd ma oczywiście inne parametry, np. ciężarówka jest powolna, ale za to bardzo silna.

Strona techniczna programu nie budzi zastrzeżeń. Wymóg co najmniej 16 MB RAM dla jego poprawnego działania jest już raczej standardem. Gra rozwija skrzydła dopiero na podrasowanych kolosach - w innych przypadkach obraz skacze. Zbudowane z wielokątów elementy graficzne szwankują jedynie w przypadku postaci - wydają się być one aż nazbyt schematyczne i wektorowe. Tyle o obrazkach. Muzyka jest znakomita, podkład z licznymi latynoskimi rytmami stanowi wspaniałą odmianę wobec powtarzanego w innych grach do znudzenia industrialu i techno. Podobnie dźwięk - został doskonale wkomponowany w szybkie tempo akcji. INTERSTATE '76 pozwala także na grupowe szaleństwo: gra bardzo sprawnie obsługuje sieć IPX.

Activision

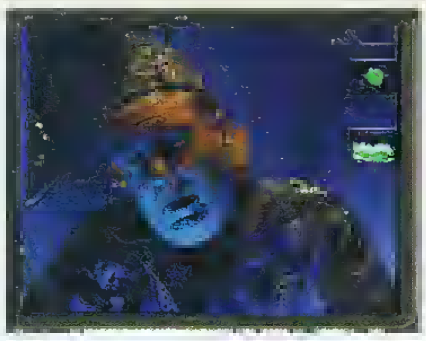
Optimus Bis

jeszcze nieznana

tylko Windows 95, Pentium, 80 MB HD

KRUSH, KILL 'N' DESTROY

KKND



NIE WIĄDOMO, CZY BYŁ TO NIEDOŻYWIONY ROSYJSKI ŻOŁNIERZ, CZY ROZHISTERYZOWANY AMERYKAŃSKI SPECJALISTA. RĘKA, KTÓRA NACISNĘŁA CZERWONY GUZIK, WYPAROWAŁA WRAZ ZE SWYM WŁAŚCICIELEM W ATOMOWYM WYBUCHU. WYPAROWALI RÓWNIEŻ CI, KTÓRZY MOGLIBY EWENTUALNIE USTALIĆ WINNEGO...

Ziemię pokrył całun postatomowej zimy. Po kilkudziesięciu latach od Armagedonu walka o władzę nad Ziemią rozgorzała ponownie - w formie konfliktu bladawców (ci, co schronili się w bunkrach) z mutantami (ludźmi, którzy przetrwali jądrowe promieniowanko z nieco zmienionym liczkiem)). Tym razem powodem wielkiej wojny była ropa, niezbędna do przeżycia i produkcji, a sceną zmagań fantastyczne pejzaże zniszczonej Ameryki. Spójrz w lustro i w zależności od zmian na skórze opowiedz się po jednej ze stron we wzorowanej na COMMAND & CONQUER grze KRUSH KILL 'N' DESTROY.

C&C jest wyjątkowo ważną grą nie tylko ze względu na liczbę sprzedanych egzemplarzy i wysokość otrzymywanych not, ale przede wszystkim dlatego, że otworzyło wspaniały świat wojennych zmagań dla tych wszystkich, którzy za nic mieli, męczące i nudne, klasyczne strategie. Komputerowe symulacje pola walki oferowały niegdyś jedynie mnóstwo tabel i planów oraz mało widowiskowe obrazy samych starć - do czasu, aż C&C wyznaczyło nowy styl i standard. W grach typu C&C planowanie sprowadza się do zapamiętania kilku algorytmów budowania kolejnych budynków, realizowanych w zależności od sytuacji na polu walki. Bój nie nastręcza zbyt wielu kłopotów i jest przy tym niezwykle atrakcyjny graficznie i dźwiękowo.

Wszystkie te elementy zawiera w sobie KKND, której fabułę osnuto na ogranym pomyśle: walki o przetrwanie, w świecie leczącym rany po atomowym konflikcie. W grze można stanąć albo po stronie Przeżytych (jak to określono w instrukcji), którzy schronili się w momencie wybuchu bomb atomowych w podziemnych bunkrach, albo Mutantów, czyli nieszczęśników, dla których zabrakło biletów do schronu. Każda ze stron musi rozegrać piętnaście scenariuszy, oprócz tego są jeszcze scenariusze specjalne i w wersji multiplayer. Jak na produkt końca lat dziewięćdziesiątych przystało, KKND może być rozgrywana przeciw komputerowi lub przeciw kolegom (modem, IPX, kabel).

Treść kolejnych scenariuszy wszystkim weteranom C&C czy WARCRAFT wyda się znajoma. A to trzeba oczyścić planszę z wrogich jednostek, a to kogoś uratować czy też obronić rodzimą bazę. Podstawową wartością w tym przeklętym świecie jest ropa (ciekawe, czy z przegniłych ciałek kilku miliardów poległych). Jej wydobycie umożliwia rozbudowę baz i wystawianie nowych jednostek. Wystarczy tylko znaleźć kałużę czarnej cieczy, wysłać tam pojazd wydobywczy, który zbuduje szyb i modlić się, żeby budowli nie odnaleźli za szybko wrogowie.

Stałe dostawy ropy są możliwe dzięki wielkim ciężarówkom-cysternom, które otrzymuje się po wybudowaniu elektrowni. Nowe, dodatkowe pojazdy można wyprodukować w fabryczce po osiągnięciu wyższych poziomów rozwoju technicznego. W poszczególnych scenariuszach tempo rozwoju uzależnione jest od lokalnych warunków; nie trzeba przy tym tłumaczyć, że kolejne stadia osiąga się dzięki mozolnej pracy naukowców w laboratoriach. Ale sprawa nie jest tak prosta, bowiem w danym czasie można upgrade'ować tylko jeden budynek - i tylko o jeden szczebel. W przyspieszeniu rozwoju może nam pomóc odkrycie zapomnianych bunkrów z ukrytą technologią zgasłej cywilizacji.

Budowa bazy i rozwój techniczny stanowią oczywiście tylko wstęp do krwa-

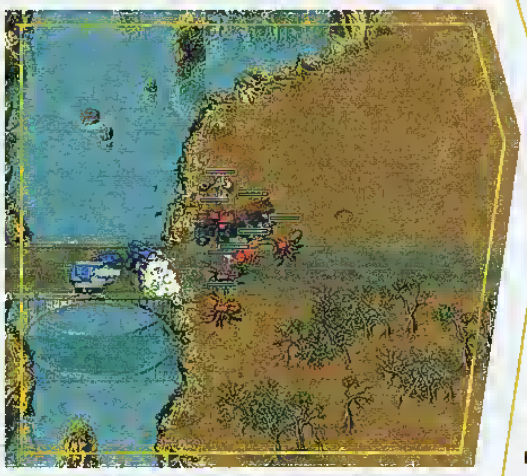
wych zmagań, rozgrywanych w przepięknej scenerii zniszczonych osiedli, autostrad, mostów itp. Wszystko to w wysokiej rozdzielczości i znakomitej oprawie dźwiękowej. Zestaw jednostek jest standardowy (w przypadku mutantów jako czołgi i inne pojazdy występują wielkie żuki, słonie itp. dziwolągi). Do dyspozycji stron stoi wszelkiego rodzaju piechota (strzelcy, grenadierzy, miotacze płomieni, wyrzutnie rakiet itp.), pojazdy, czołgi i lotnictwo. Ta obfitość nie skrywa jednak największej słabości tej, zrobionej żartobliwie i z lekkością, gierki - gra jest straszliwie nierówna, a poszczególne scenariusze nie dzielą szansy zwycięstwa sprawiedliwie między obie strony.

W niektórych scenariuszach walka z przeciwnikiem jest tak dziecinnie prosta, że wystarczy tylko kilka jednostek do osiągnięcia triumfu, w innych z kolei trzeba nieźle się nagimnastykować, by przetrwać. Nieprzyjaciel uderza wtedy dziesiątkami oddziałów w nasze pozycje, a my nie mamy czasu, by się przygotować i rozbudować bazę. W efektywnej walce przeszkadza również fakt, że radar jest dostępny tylko po osiągnięciu odpowiedniego stopnia rozwoju technicznego - przez co w wielu scenariuszach nie jesteśmy w stanie opanować sytuacji w chwili, gdy działania ogarną kilka odległych od siebie obszarów.

Zgrozą napełnia też słaba inteligencja komputera (kompensowana dużymi, agresywnymi hordami pojazdów i żołnierzy). Może się bowiem zdarzyć, że ustawimy własne oddziały na drodze przeciwnika, ale jego żołnierze i sprzęt będą maszerować wprost na naszą bazę nie zwracając uwagi na blokadę! W konsekwencji wróg maszeruje, nasi strzelają i robi się jednostronna jatka zamiast porządnej walki. Dodatkowo, zastosowanie konwencji zachowania się oddziałów znanej z WARCRAFT II (oczekiwanie na zbliżenie się naszych sił i wtedy aktywizacja) umożliwia stosowanie taktyki „przywabiania" w walce z komputerem. Polega ona na wysłaniu harcownika (szybki i silny pojazd), na wyliczoną odległość, tak by sprowokować do ruchu wybraną jednostkę nieprzyjaciela i zwabić ją przed nasz pluton egzekucyjny (szereg pojazdów lub żołnierzy ustawionych tak, by każdy mógł strzelić z właściwego mu zasięgu ognia).

Byłoby nieźle, gdyby błędy w zachowaniu jednostek odnosiły się tylko do oddziałów komputera, ale klątwa dotyka i naszych jednostek. Pozostawienie w danym miejscu kilku czołgów lub żołnierzy wcale nie gwarantuje, że z chwilą pojawienia się wroga wszyscy oni wspólnie podejmą walkę z przeciwnikiem. Następuje rozproszenie wysiłku i tam, gdzie moglibyśmy wygrać, dostajemy tęgie lanie oraz tracimy czas na osobistą interwencję.

Gwoli sprawiedliwości należy wspomnieć, że wskazane niedociągnięcia w inteligencji komputera występowały i w poprzednich grach tego typu. Tutaj, rażą one na tle dobrze opracowanej grafiki, dźwięku oraz koncepcji rozwoju bazy. To boli, gdyż niektóre scenariusze są ciekawe i skomplikowane, a powyższe niedogodności lub uproszczenia doprowadzić mogą grającego do rozpaczy lub zepsuć mu całą zabawę. Na szczęście, pozostałe elementy gry zostały w miarę dopracowane, a wszelkie wątpliwości rozwiewa bardzo dobrze opracowana i znakomicie przetłumaczona na polski instrukcja (lekkość języka godna pozazdroszczenia). Dodatkowo, dla lubiących gadżety i przy okazji żądnych wiedzy, do pudełka z grą KKND dołączono kompakcik z reklamą filmu DANTE'S PEAK (o wybuchu wulkanu), zawierający małą bazę danych o wulkanach, ich zdjęcia, diagramy opisujące mechanizmy budowy, wybuchów itp. oraz mapy regionów, w których wulkany występują.



PRODUKCJA: Electronic Arts
DYSTRYBUCJA: IPS Computer Group
CENA: 145 zł
UWAGA!: zręcznościowa strategia w stylu „Z"

Podpowiedzi na ciężkie chwile

* W trakcie rozgrywania klasycznego scenariusza staraj się na początku zrobić dwie rzeczy naraz. Rozbuduj bazę i rozpoznaj teren. Jeżeli będziesz miał dwie-trzy elektrownie, budynek centralny i fabrykę możesz zacząć ekspansję.

* Po zbudowaniu znacznej ilości oddziałów (ich ilość zależy od aktywności przeciwnika na planszy) - część zostaw do obrony bazy, a z resztą ruszaj na poszukiwanie nieprzyjaciela. Najważniejsze jest zniszczenie jego budowli wytwarzających piechotę i pojazdy.

* W trakcie oczyszczania planszy stosuj taktykę przywabiania pojedynczych jednostek wroga do własnych zgrupowań. Przy minimalnych stratach wykończysz dużą ilość jednostek przeciwnika.

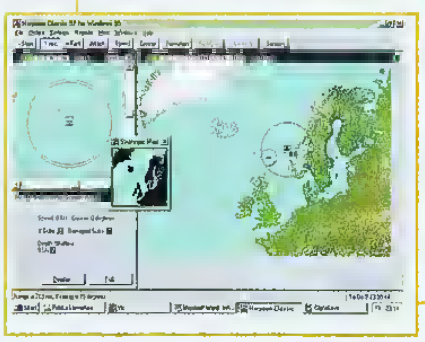
* Dbaj o jednostki weteranów - to te z niebieską lub czerwoną obwódką wokół paska stanu jednostki. Swój status uzyskały niszcząc wiele jednostek wroga, są celniejsze i bardziej szybkostrzelne. Piechota potrafi się nawet samoregenerować.

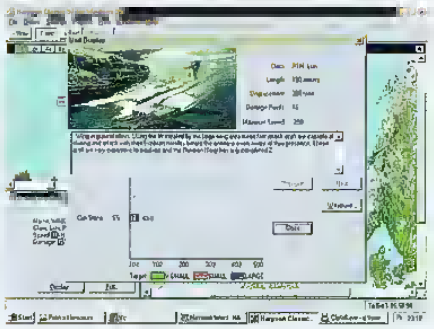
* Pojazdy rozjeżdżają piechotę - dlatego często nie opłaca się prowadzić wymiany ognia. Trzeba po prostu docisnąć gaz do dechy i wcisnąć drani w ziemię.

Sztuka dla sztuki

W instrukcji do KKND gracz znajdzie dokładne opisy każdej z jednostek biorących udział w walkach. Można dzięki temu wybrać sobie najlepsze jednostki zwalczające dany typ jednostki wroga. Wątpliwość przychodzi jednak w przypadku piechoty. Nie dość, że trudno rozróżnić w ferworze walki poszczególne jej typy, to jeszcze skierowanie konkretnego żołnierza do wyeliminowania wskazanego przeciwnika jest często niemożliwe. Albo pójdzie jakąś dziwną trasą, omijając wyimaginowane przeszkody, albo zastrzelą go po drodze jak psa.

Jakiż jest więc sens czytania szczegółowych opisów jednostek, skoro i tak przyjdzie walczyć w masie i wskazywać jej wspólny cel? Przecież znajomość zróżnicowanych zastępów nic nam nie da i nie będziemy siedzieć z linijką przy monitorze. Jedynie wytrzymałość warto sobie „zakonotować", bowiem nie będziemy wtedy denerwować się na autorów gry, że jedne jednostki wypadają z planszy szybciej, a inne później.





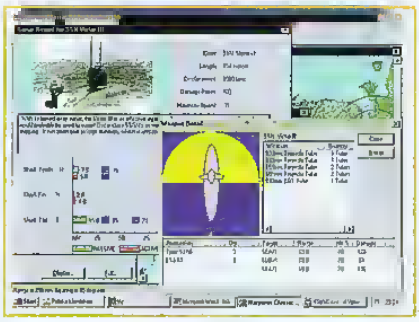
HARPOON CLASSIC 97

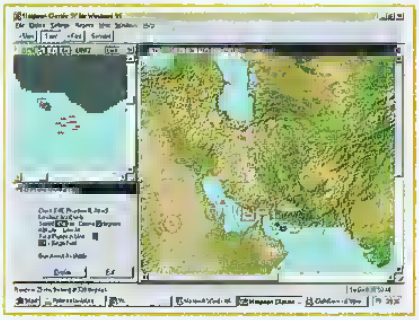
PEGOTL

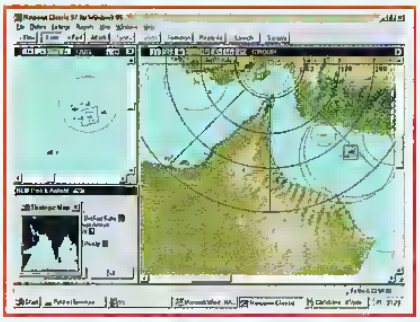
Tom Clancy, pisząc w latach osiemdziesiątych bestsellerowe „Polowanie na Czerwony Październik", korzystał z niepozornej gry planszowej „Harpoon". Stworzona przez oficera marynarki, Larrego Bonda, łączyła prostotę rozgrywki z dokładną bazą danych uzbrojenia. O papierowym „Harpoon" nikt już nie pamięta. Wersja komputerowa, choć minęło dziesięć lat od premiery, nadal stanowi klasę dla siebie.

Gra jest skomplikowana i nielatwa. Jeśli ktoś już ma, choćby blade, wyobrażenie o działaniu współczesnego sprzętu, HARPOON CLASSIC będzie dlań prawdziwym rarytasem: do sterowania najróżniejszymi jednostkami służy zestaw prostych komend oraz (rozwijane w razie potrzeby) okna z dostępnym w danej chwili uzbrojeniem Trudność leży jednak nie w sposobie sterowania, lecz w konieczności dobrej orientacji w realiach współczesnej wojny morskiej. Aby grać, trzeba mieć pojęcie jak działają radary, do czego służą rakietotorpedy, jak manewrować okrętem podwodnym, by uniknąć wykrycia itp.

Mimo że jakiś czas temu na rynku ukazał się HARPOON II, nie należy sugerować się podobieństwem tytułów. Te dwie gry stanowią dzieło odmiennych grup autorskich i znacznie różnią się co do szczegółowości symulacji i co do sposobu obsługi gry. Warto zauważyć, że HARPOON II nie zdobył wśród fanów takiej pozycji, jak „klasyczny" pierwowzór - być może ze względu na konieczność „drobiazgowego" kierowania jednostkami, a być może ze względu na sposób sterowania (przy pomocy ikon), nie pasujący do klimatu stanowiska dowodzenia.







Fakt wydania starego przeboju w wersji dla Windows należy powitać z zadowoleniem. Starzy gracze z ulgą pozbędą się - dolegliwych w wersji DOS'owej - kłopotów z pamięcią komputera; nowych - być może - zachęci przyjazne środowisko i łatwe sterowanie. Wszystkim zaś HARPOON CLASSIC 97 oferuje coś wyjątkowego: 10 zestawów scenariuszy, w tym 4 zupełnie nowe, symulujące wojnę USA-Europa (łącznie ponad 250 bitew!). Nie do pogardzenia są także: edytor do tworzenia własnych scenariuszy oraz fantastyczna, uaktualniona baza sprzętu bojowego wszystkich liczących się w ewentualnym konflikcie morskim państw. Minusem nowego wydania jest niestety okrojony podręcznik użytkownika, który może okazać się niewystarczający dla zupełnie „zielonych" graczy.

TECHNO, TRANS, HOUSE, HIP HOP, MODA, KLUBY

plastik

PISMO, KTÓRE JEST

TECHNO

co miesiąc

elektryczna muzyka, plastikowa moda, najlepsi DJe
o narkotykach inaczej, tylko najlepsze filmy, recenzje, internet,
najlepsze gry - pełne napięcia, elitarne pismo dla mas.

informacje o prenumeracie (22) 826 45 10

Trzeci numer w sprzedaży już 5 Czerwca

INTERSTATE 76
Reset
MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH

„NIE MA TO, JAK W ŁOMU...”

DARK EDEN™

MUTANT CHRONICLES

KRONIKI MUTANTÓW POWRACAJĄ NA ZAPOMNIANĄ ZIEMIĘ!
NOWA GRA KARCIANA DLA KOLEKCJONERÓW.
JUŻ W SPRZEDAŻY.

MAG

TARGET GAMES

darkeden@target.se
WWW.TARGET.SE

THE DISTINCTIVE [illegible] OF TARGET GAMES. THE MUTANT CHRONICLES IS A REGISTERED TRADEMARK. [illegible] UNDER AUTHORIZATION

AFTER-SHOCKING MISSION PACKS

MAMUT

23 CZERWCA 1996 ROKU BYŁ DNIEM PREMIERY JEDNEJ Z NAJBARDZIEJ KONTROWERSYJNYCH GIER WSZECHCZASÓW - QUAKE. ZARZUTY NADMIERNEJ BRUTALNOŚCI I „DEMONICZNOŚCI" DOSKONALE PRZYCZYNIŁY SIĘ DO WZROSTU POPULARNOŚCI PROGRAMU. DZIŚ, KIEDY DYSKUSJE NA JEGO TEMAT UCICHŁY, DO RĄK GRACZY TRAFIAJĄ ROSNĄCE JAK GRZYBY PO DESZCZU DODATKI DO „STRASZNEGO" DZIECKA ID SOFTWARE. CZY GODNE POPRZEDNIKA? ZARAZ ZOBACZYMY.

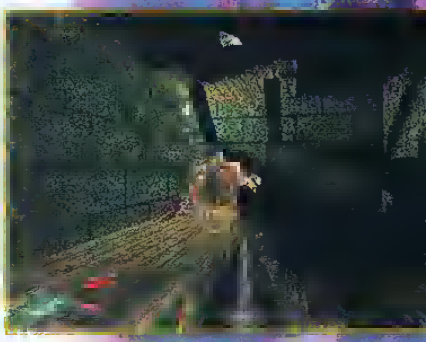
AFTERSHOCK FOR QUAKE

Zapomniana idea wydawania tzw. Data-Disk wróciła do łask. A4Q to przykład typowej roboty zapaleńców. Na każdym kroku widać fascynację autorów tematyką „Wstrząsu" - typowe dla tej gry ułożenie korytarzy, rozmieszczenie wrogów oraz... wszechobecne logo QUAKE.

Sama akcja gry niewiele ma wspólnego z przygodami Obrońcy Ludzkości przed agresją z nieznanego wymiaru. W swej historii autorzy stawiają zdziesiątkowaną ludzkość w obliczu niezwykle rzeczywistej wizji Apokalipsy. Zrujnowana powierzchnia Ziemi jest najlepszym świadectwem wydarzeń sprzed kilku lat - ataku nieznanych istot. Zdegradowany do funkcji zwyklego szeregowca gracz dostaje do wykonania rutynową misję na Niebieskiej Planecie. Nudna akcja dość szybko zmienia się w porywającą rzeź...

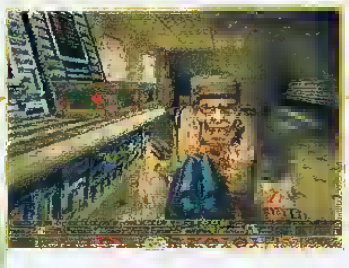
Na A4Q składają się trzy epizody przeznaczone dla samotnego wojownika, pakiet najlepszych leveli deathmatch i shareware oraz koszmarny edytor plansz. Mimo wielu fajerwerków i świeżego pomysłu, A4Q dość szybko się nudzi. Za największą wpadkę twórców z całą pewnością uznać należy powtarzające się do znudzenia brzydkie tekstury - przez to gra najbliższa jest świetnemu, acz archaicznemu WOLFENSTEIN 3D! Mimo niedoróbek technicznych, A4Q charakteryzuje także złożoność i wysoki poziom trudności misji. Wszechobecny półmrok i jednostajność pomieszczeń skutecznie utrudniają zabawę - nietrudno o utratę orientacji podczas wypruwania kolejnych flaków.

AFTERSHOCK FOR QUAKE to typowy, oparty na popularności QUAKE Data-Disk. Z rzeczy istotnych, nie wnosi nic nowego - jest raczej przeznaczony dla maniaków-kolekcjonerów. Jeżeli jednak „Wstrząs" nie daje ci spokoju i w dodatku widzisz w sobie niepokonanego mistrza - A4Q jest grą dla ciebie. Choć, na tle innych, raczej prozaiczną i nieciekawą.



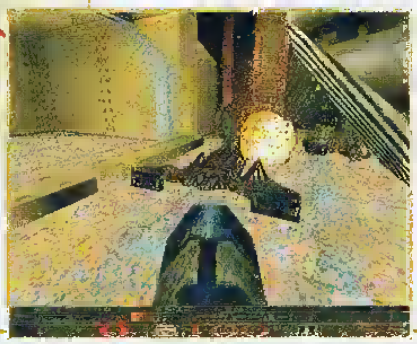
PRODUKCJA: Head Games
DYSTRYBUCJA: brak informacji
CENA: jeszcze nieznana
UWAGA: wymaga pełnej wersji Quake zainstalowanej na dysku. Tylko dla maniaków.

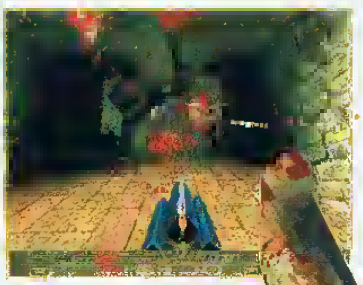
QUAKE MISSION PACK NO. 1: SCOURGE OF ARMAGON

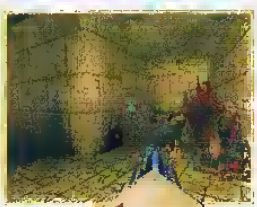


Wydany przez ACTIVISION SCOURGE OF ARMAGON jest najlepszym z dostępnych dodatków. Odpowiedzialna za całokształt pracy grupa HIPNOTIC INTER brała już udział w produkcji dzieł takich, jak m in. DUKE NUKEM 3D, RISE OF THE TRIAD czy FINAL DOOM. Jako jednej z nielicznych, grze udało się utrzymać fantastyczny klimat OUAKE.

Akcja SCOURGE OF ARMAGON rozpoczyna się bezpośrednio po wydarzeniach OUAKE. Po powrocie na Ziemię, gracz staje w obliczu największego niebezpieczeństwa, z jakim przyszło mu się kiedykolwiek mierzyć. Jakimś sposobem, Niebieską Planetę opanowały niedobitki wojsk Shub-Niggurath. O ile w OUAKE



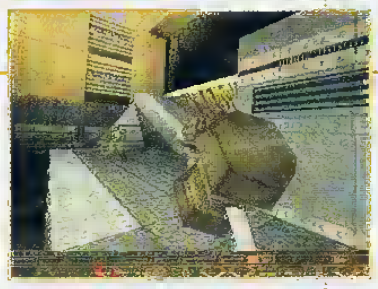




DISSOLUTION OF ETERNITY to kolejna wariacja na temat OUAKE. Jej produkcją zajęła się nieznana dotychczas grupa ROGUE i powiedzieć trzeba, że jest to przedsięwzięcie jak najbardziej udane!

Akcja gry rzadko kiedy opuszcza zatęchłe katakumby, grobowce i wykute w skale korytarze. Celem rozgrywki jest oczywiście definitywne zniszczenie Wielkich Przedwiecznych. Szczegóły nie są znane, wiadomo jednak, że w wyniku zawirowań czasoprzestrzennych nic nie jest takie, jak być powinno. Wrażenie zaszczucia i narastającej klaustrofobii dodatkowo potęgują częste trzęsienia ziemi oraz spadające skały. Prócz standardowych przeszkód, na porządku dziennym stoją wirujące topory i atakujące zewsząd piły tarczowe.

Wrogowie w DISSOLUTION OF... są bardzo zróżnicowani. Z już znanych, na uwagę zasługują Multi-Grenade Ogres - okrutnie usprawnione wersje potworów z granatnikami. Prócz nich, na polu bitwy roi się od upiorów, kamiennych posągów oraz (uwaga! uwaga!) przypominających wyglądem egipskich faraonów - Guardianów. Nie tylko reprezentacja świata Ouake została usprawniona: do



QUAKE MISSION PACK NO. 2
DISSOLUTION OF ETERNITY

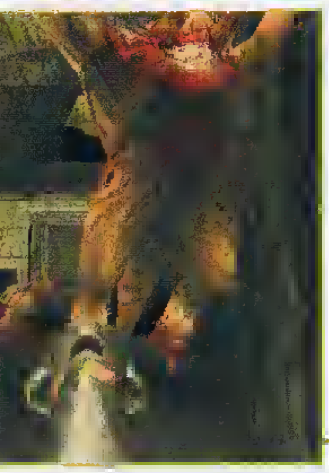
rysowała się wyraźna przewaga klimatów średniowiecznych (gotyckie zamki, baszty, fosy, jaskinie), to pola bitewne SCOURGE OF... stanowią w większości cyberpunkowe zabudowania. Dopiero później akcja przenosi się do świata QUAKE.

MISSION PACK NO. 1 wprowadza szereg zmian. Pomijając te pomniejsze, jak chociażby kosmetyczne poprawki engine'u i grafiki, powiedzmy, że w SCOURGE OF ARMAGON znajdują się nowe rodzaje broni, power-ups, przeszkód oraz - nowi wrogowie. Te zmiany (wydawać by się mogło - banalne) mają znaczący wpływ na charakter rozgrywki. Na przykład Horn of Conjuring powoduje, że stojące najbliżej gracza bestie zaczynają walczyć w jego obronie, Gremliny zabierają ekwipunek, natomiast eksplodujących ścian i podłóg nie trzeba komentować. MISSION PACK NO. 1 jest o wiele bardziej „taktyczny" od swego poprzednika, QUAKE. Tu receptą na przeżycie jest logiczne myślenie, zimna kalkulacja i rozsądek. Na wrogów, silniejszych, niż w pierwszej części, zastawiać można pułapki w postaci reagujących na ruch min. Znaczącej zmianie uległa także muzyka, gdyż na miejsce Maestra Trenta Reznora wszedł niejaki Jeehun Hwang. Kompozycje Hwanga są bardzo klimatyczne, jednakże trzeba powiedzieć, że daleko im od diaboliczności muzyki Reznora. Są znacznie bardziej stonowane i hmm... monumentalne!

PRODUKCJA: Activision
DYSTRYBUCJA: Optimus Bis
CENA: jeszcze nieznana
UWAGI: wymaga pełnej wersji Quake zainstalowanej na twardym dysku
Coś dla lubujących się w powolnym upuszczaniu krwi.

dyspozycji gracza jest pięć nowych (a raczej nowych wersji znanych już) typów broni oraz nowe rodzaje power-ups. Środowisko gry zostało porządnie podrasowane - bestie wręcz kipią nienawiścią do wszystkiego, co żywe. Nierzadko rzucają się nawet na swych pobratymców!

DISSOLUTION OF ETERNITY to niewątpliwie najbardziej szatańska ze wszystkich omawianych dziś pozycji - pod tym względem przebija QUAKE II! Nawet muzyka Jeehuna Hwanga nabiera znamion industrialnego szaleństwa, wraz z zestawem efektownych broni tworząc chorą otoczkę dla jeszcze większego zwyrodnienia. Grając w DISSOLUTION OF ETERNITY nocą przestałem się dziwić, dlaczego zabroniono w Niemczech sprzedaży wszystkich tytułów spod znaku QUAKE.



PRODUKCJA: Activision
DYSTRYBUCJA: Optimus Bis
CENA: jeszcze nieznana
UWAGI: wymaga pełnej wersji Quake zainstalowanej na twardym dysku
Nie graj po ciemku, będąc sam w domu!!!

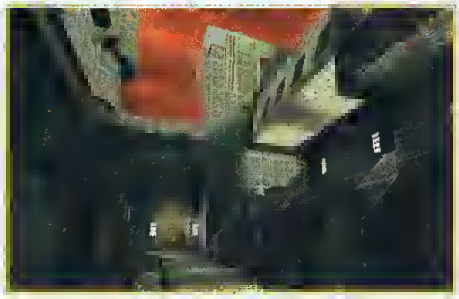
QUAKE 2 nadchodzi

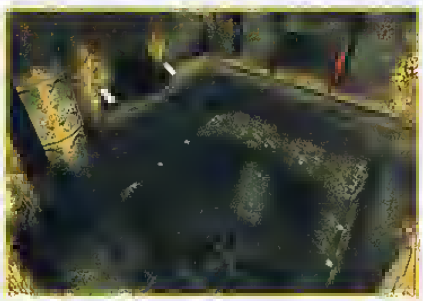
Migz

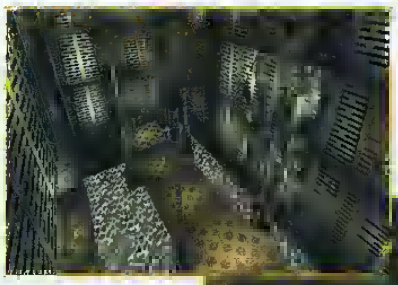
Na jakąkolwiek zapowiedź kontynuacji QUAKE czekano od dawna. W trakcie gorącego maja wybuchła bomba. ID SOFTWARE ujawniło wreszcie pierwsze screeny z QUAKE 2. Wspomniano też to i owo o fabule.

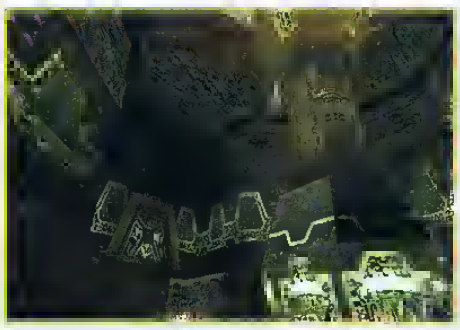
Oto w XXI wieku z Ziemi wysłana zostaje na obcą planetę armada gotowych na wszystko najemników. Mają za zadanie wyrwać z korzeniami żyjących tam delikwentów. Okazuje się jednak, że tamci są uzbrojeni po zęby i spokojnie oczekują Ziemian. Gracz, jako jedyny ocalały z masakry, będzie musiał znaleźć sposób na ucieczkę ze złowieszczej bazy.

Grafika działać będzie w podobnych trybach co w QUAKE. Krążą plotki, że w QUAKE 2 można będzie wykorzystywać mapy z oryginału. Oznacza to, że multiplayerowcy, mający swe ulubione środowiska do mordowania, będą nadal mogli się w nie bawić - przy jeszcze lepszym engine 3D.

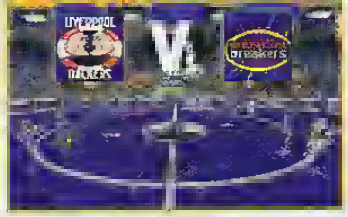


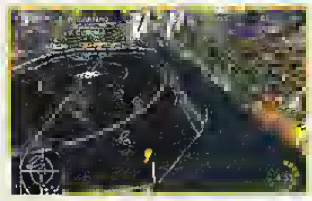
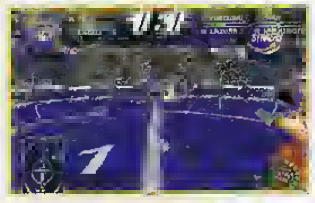


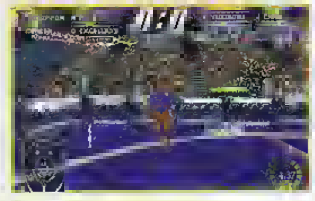




Twórcy gry wstępnie szacują termin wydania gry na Gwiazdkę. Engine 3D QUAKE 2 zostanie wcześniej wykorzystany w przygotowywanym równolegle DUKE NUKEM FOREVER. O dziele ID SOFTWARE będziemy dostarczać kolejnych wiadomości wraz z ich ujawnianiem przez programistów z Teksasu.





RIOT

MAMUT

SUGESTYWNE, CYBERPUNKOWE WIZJE FUTBOLU PRZYSZŁOŚCI ZYSKAŁY UZNANIE OGROMNEJ RZESZY GRACZY. FORMUŁA ODNOSI SUKCESY, A JEDNAK RZADKO ZDARZA SIĘ NOWY TYTUŁ, KTÓRY DORÓWNAŁBY TAKIM STARociom, JAK PREKURSOR GATUNKU, SPEEDBALL 2.

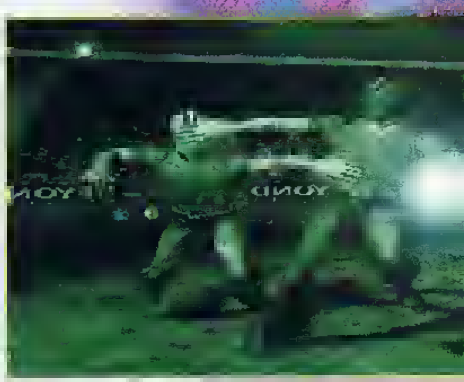
Niegdysiejszy hit BITMAP BROTHERS, SPEEDBALL 2, zyskał sławę dzięki prostym zasadom i świetnemu wykonaniu. Godny sukcesor tej gry pojawił się dopiero pod koniec ubiegłego roku: mowa o przesyconym brutalnością HYPER BLADE. Mimo sypiących się zewsząd pochlebnych opinii, produktowi ACTIVISION nie udało się powtórzyć sukcesu znakomitego poprzednika. Spuśćmy jednak zasłonę milczenia na historyczne wspominki i przyjrzyjmy się bliżej grze RIOT, wydanej przez znaną ostatnio z konsolowych wyścigów WIPEOUT 2097 firmę PSYGNOSIS. Wygląd zawodników przypomina ludziki z boiska SPEEDBALL 2, autorom nie udało się jednak ani odtworzyć morderczego klimatu (co jest, notabene, domeną HYPER BLADE), ani stworzyć programu równie doskonałej jakości - pierwsze sesje w RIOT wręcz nudzą! Dopiero odkrycie wszystkich niuansów i prawideł sprawi, że kolejne mecze wywołają prawdziwe emocje.

Rozgrywka w RIOT stanowi swobodny konglomerat trzech popularnych sportów - futbolu amerykańskiego, hokeja na lodzie oraz koszykówki. Funkcję piłki pełni w grze ognista, na pół płynna, stalowa kula. Opancerzony zawodnik musi najpierw ulokować ją w jednym z tzw. charger'ów, aby potem wrzucić ją do hmm... dość specyficznego kosza, lewitującego nad środkiem boiska. Podzielony na połowy mecz, w którym uczestniczą dwie czwórki zawodników, wydaje się być z początku rozgrywką prowadzoną według zasad fair-play. Wrażenie to pryska jak bańka mydlana już w pierwszej minucie, kiedy to sportowcy zaczynają (w ramach meczu, nie prywatnych sporów!) okładać się pięściami, nawzajem kopać i popychać.

Trzeba podkreślić, iż brak w RIOT znanego z HYPER BLADE arsenału morderczego sprzętu czy też możliwości wyprucia z oponenta flaków - za to akcja rozgrywki jest naprawdę szybka. Mimo rozdzierających wrzasków futbolistów oraz częstych komentarzy typu: „They better make a reservation in a hospital!"gra, stworzona przez programistów z BEYOND REALITY, nie obfituje w nazbyt brutalne sceny. Wspomniane już komentarze stanowią jedną z lepiej zrealizowanych części gry. Dwaj zajmujący się tym mężczyźni nigdy nie milkną; jeśli nie jarają się wydarzeniami na boisku, prowadzą swobodne konwersacje na sportowe tematy. Tworzy to wrażenie, jakby gracz naprawdę brał udział w ociekającym komercją sportowym show.

Trzeba głośno powiedzieć o przeróżnych fajerwerkach płonąca piłka oświetla znajdujące się blisko niej obiekty i postaci, natomiast lakierowana powierzchnia boiska odbija sylwetki zawodników i refleksy świetlne. Grafika w połączeniu z sugestywnym dźwiękiem tworzy niezwykłą, hard-core'ową mieszankę. Muzyka z lekka przypomina stylem znane już ze ścieżki dźwiękowej gry NIHILIST kawałki kapeli DOG EAT DOG.

RIOT to przyzwoita, dająca wiele satysfakcji gra. Nie zmienia to jednak faktu, że raczej nie ma większych szans na powtórzenie sukcesu swego znakomitego przodka. W dziedzinie cyber-futbolu SPEEDBALL 2 nadal pozostaje królem.



PRODUKCJA: Psygnosis
DYSTRYBUCJA: CD Projekt
CENA: jeszcze nieznana
UWAGA! sport bez zabójczych wymagań sprzętowych

FALLEN HAVEN

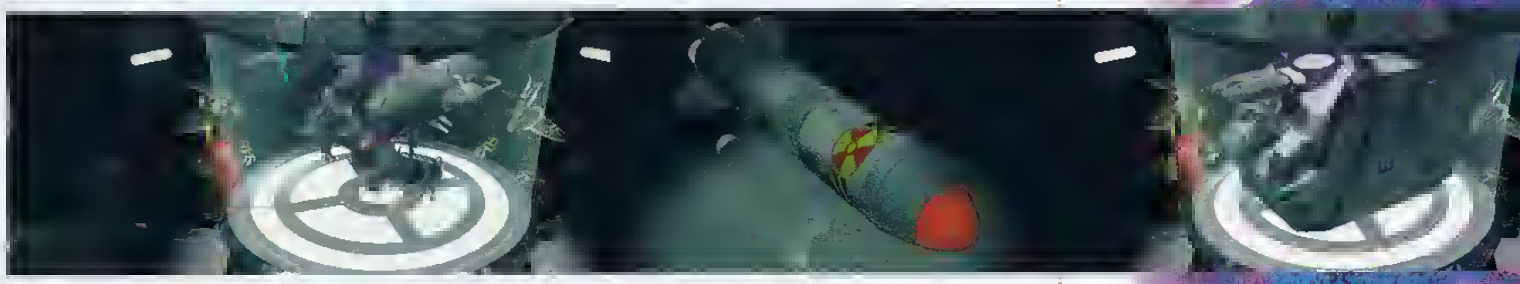
PEJOTL

JAKO DOWÓDCA ARMII JEDNEJ ZE STRON STOISZ PRZED ZADANIEM CAŁKOWITEGO POKONANIA SIŁ OBCYCH I OPANOWANIA WSZYSTKICH OBSZARÓW PLANETY. ZWYCIĘSTWO MOŻESZ OSIĄGNĄĆ TYLKO ZMIATAJĄC ZE SWEJ DROGI WSZYSTKO, CO NA NIEJ STANIE.

FALLEN HAVEN jest grą strategiczną w konwencji science-fiction. Przedstawia ona zbrojny konflikt, jaki rozgrywa się pomiędzy rasami ludzi i Tauran na nowo skolonizowanej planecie New Haven. Gra rozgrywa się na dwóch poziomach: strategicznym i taktycznym.

Poziom strategiczny przeznaczony jest do zarządzania zasobami i zapewnia orientację w aktualnym stanie rozgrywki. Masz do dyspozycji mapę przedstawiającą teren planety z zaznaczonymi poszczególnymi prowincjami, a także opcje umożliwiające sterowanie rozwojem technologicznym. W każdej chwili możesz z poziomu strategicznego przełączyć się na obraz taktyczny. Jeśli wybierzesz opcję powiększenia jakiejkolwiek własnej prowincji, zobaczysz plastyczną, trójwymiarową mapę, na której przedstawione jest zarówno naturalne ukształtowanie terenu, jak i wzniesione na tym terenie budowle. Teraz możesz przesuwać własne jednostki, ładować je do statków desantowych, a także wznosić nowe budynki i tworzyć dodatkowe oddziały wojsk.

Na mapie taktycznej rozgrywają się walki pomiędzy ludźmi i Tauranami. Każdą z bitew musisz pokierować sam, sprawdzając swe dowódcze umiejętności. Starcie przebiega w kolejnych etapach, podczas których najpierw jedna, a potem druga strona przesuwa swoje jednostki i ostrzeliwuje przeciwnika. Autorzy gry zapewnili dostateczną różnorodność jednostek, aby walki nie były nudne. Mamy więc jednostki powietrzne, artylerię, czołgi i piechotę, wszystko to w kil-



ku rodzajach i gatunkach. Każda jednostka posiada dwa różne rodzaje uzbrojenia, indywidualne parametry pancerza i ruchliwości. Jak szybko zauważysz, w trakcie kolejnych bitew twoje jednostki zaczną nabierać doświadczenia, które wraz z rozwojem technicznym w dziedzinie uzbrojenia jest kluczem do kolejnych zwycięstw.

W FALLEN HAVEN nie ma linii frontu ani ciągłych zmagań. Militarna część rozgrywki polega na staczaniu bitew w kolejnych prowincjach. Po wygranej bitwie cały obszar dostaje się pod twoje panowanie. Ponieważ oddziały nie idą do ataku pieszo, leczna specjalnych okrętach desantowych, tworzy to ciekawą sytuację taktyczną. W trakcie bitwy okręty te są lakomym kąskiem dla stron. Ich zniszczenie jest sukcesem nawet w przypadku przegranej walki, gdyż uniemożliwia przeciwnikowi atakowanie kolejnych prowincji. Co więcej, bez transportowców niemożliwa będzie skuteczna obrona - przerzucenie oddziałów do zagrożonych prowincji. Na cóż się przydadzą potężne czolgi, jeśli utkną na stałe w jednym miejscu?

Stopień skomplikowania gry nie jest oszalamiający, zarówno niezbyt imponujące rozmiary planszy, jak i dość proste algorytmy wyraźnie wskazują na jej popularny charakter: FALLEN HAVEN ma dostarczyć rozrywki dość szerokiej grupie średnio zaawansowanych graczy. Nie należy doszukiwać się w niej tej głębi, która zaspokoiłaby wymagania domorosłych Napoleonów; z drugiej strony, nie można też zarzucić jej żadnych płycizn czy niedoróbek - jakość wykonania tej gry mogłaby stanowić wzór dla wielu „poważnych" strategii. Jeśli więc CIVILIZATION jest dla ciebie za trudna, a COMMAND&CONQUER zbyt szybki, to właściwie dlaczego nie miałbyś spróbować swych sił w FALLEN HAVEN?

AGE OF RIFLES

BERGER

Gra AOR nosi piętno amerykańskiej wizji historii wojny. Przyznać trzeba, że również marksistowskie spojrzenie nie różniło się znacznie od tej mechanistycznej wizji rozwoju świata. Lepsza broń wypierała gorszą, a decydującą rolę odgrywały jakość i ilość uzbrojenia. Widać to wyraźnie w idei całej gry. Możliwość doboru różnego rodzaju broni strzeleckiej i artyleryjskiej jest fałszywa. Nie wzięto pod uwagę faktu istnienia regulaminów i koncepcji obowiązujących w poszczególnych państwach. Cóż z tego, że karabiny rosyjskie w wojnie tureckiej (1877 r.) mogły strzelać nawet na 1000 metrów, gdy dowódcy kazali przestawić celowniki na maksymalnie 300 m, po to, by żołnierze, zamiast się ostrzeliwać, śmielej atakowali wręcz.

Nie jest też prawdą, że przez cały okres 1846-1905 roku oddziały walczyły w tych samych szykach. Od początku w różnych państwach eksperymentowano z wielkością udziału tyraliery w ugrupowaniu i z jej znaczeniem (najodważniejsi byli tu Francuzi). Także kolumny bojowe batalionowe i kompanijne różniły się między sobą. Tych wszystkich smaczków (nie wspominajmy już o metodach walki - japońskie ataki skokami w 1905 r.) nie uwzględniono w AOR.

ZMĘCZONY ŚWIAT ODPOCZYWAŁ PO WYSIŁKU ZMAGAŃ EPOKI NAPOLEOŃSKIEJ I SERII POWSTAŃ W EUROPIE W LATACH TRZYDZIESTYCH XIX WIEKU. W ZACISZNYCH PRACOWNIACH KONSTRUKTORZY TWORZYLI CORAZ WYMYŚLNIEJSZE, CELNIEJSZE I POTĘŻNIEJSZE KARABINY, KTÓRE ODMIENIŁY TAKTYKĘ WALKI. POLE EKSPERYMENTÓW BYŁO SZEROKIE: WOJEN W DRUGIEJ POŁOWIE WIEKU NIE BRAKOWAŁO.

Gra AGE OF RIFLES to kolejna po TANKS! gra-edytor, opisująca tym razem epokę obejmującą lata 1846-1905, czyli od wojny amerykańsko-meksykańskiej do wojny rosyjsko-japońskiej. Tę „epokę karabinu" przedstawiono w 8 kampaniach (już wydano dodatkowy kompakt z kolejnymi kampaniami) i składających się na nie 62 oddzielnych scenariuszach, możliwych też do rozegrania indywidualnie. Ponadto, dzięki zastosowaniu oficjalnego patcha SSI (wersja 1.03), istnieje możliwość szybkiego tworzenia i rozgrywania rasowych bitewek, których założenia wstępne wprowadza gracz (okres, strony i skala starcia - resztą zajmuje się komputer). Oczywiście, można zagrać przeciwko komputerowi lub człowiekowi, a gdy odległość od oponenta jest zbyt duża, do dyspozycji jest opcja gry przez e-mail.

Jak na grę-edytor przystało, do całości dołączono autentyczne cacko - proste, acz wyczerpujące (zarówno wachlarz możliwości jak i samego gracza) narzędzie do budowania własnych armii, map, pojedynczych bitew i całych kampanii. Tak bogatej biblioteki mundurów i broni (kurtki, spodnie, buty, czapki, konie różnej maści, wielbłądy, 80 typów uzbrojenia) nie było jeszcze w żadnej grze. Można z tego budować, budować i jeszcze raz budować. Jeżeli znamy chociaż troszeczkę ten okres historyczny, zostaniemy w znacznym stopniu usatysfakcjonowani, mimo że nacjonaliści polscy zakrzykną, iż wśród 27 nacji zabrakło naszych przodków. Ale która inna gra umożliwi nam obronę Cesarza Maksymiliana w Meksyku prze-

PRODUKCJA: Strategic Simulations Inc
DYSTRYBUCJA: Optimus Bis
CENA: 125 zł
UWAGA!: tylko dla wytrawnych strategów

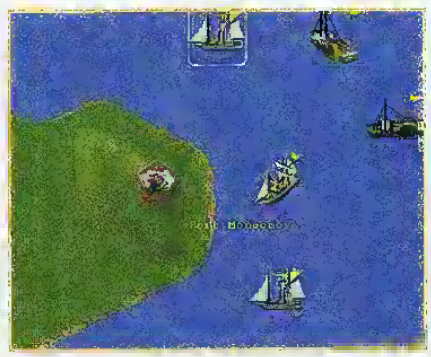
ciwko bandom Juareza czy przeżycie jeszcze raz klęski Włochów pod Aduą?

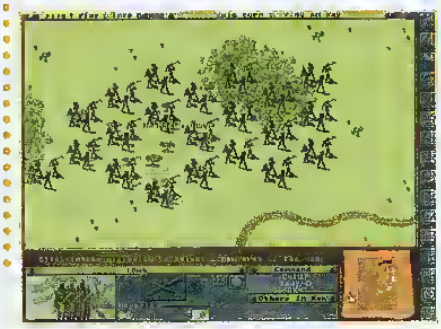
Bitwy, podzielone na tury ruchu stron, rozgrywane są w trzech skalach mapy (z siatką heksów) i oddziałów, co pozwala na rozgrywanie starć z udziałem zarówno pojedynczych kompanii i plutonów, jak i olbrzymich armii. Każdy oddział posiada wiele wskaźników opisujących jego morale, doświadczenie, zmęczenie, wyszkolenie, uzbrojenie. W grze występują też dowódcy, mający wpływ na przywracanie jednostkom ducha, gromadzenie maruderów, ruch na polu walki, morale jednostek itp. Jakby tego było mało, w AOR uwzględniono też zaopatrzenie (do trzech źródeł zaopatrzenia na mapę). Realizm dochodzi do tego, że opłaca się zaatakować obrońcę kilkoma jednostkami mimo pewności klęski - w którymś momencie przeciwnikowi wyczerpie się amunicja lub zmęczy się śmiertelnie. I wtedy go dostaniemy. Pycha!!!

Podczas walki nie dowodzimy też bynajmniej jedynie kawałkami pięknych tkanin, okrywających ciała naszych żołnierzy (kolor skóry do wyboru: biały, śniady lub czekoladowy). Nasi żołnierze tworzą autentyczne oddziały, potrzebujące do zwycięstwa jednego - odpowiedniego szyku. A jest ich tu wystarczająco dużo by przyprawić nas o krzyk rozkoszy - linia, linia wzmocniona, kolumna, kolumna marszowa, czworobok, szyk obronny. Ponadto, w ramach danego szyku można wydzielić tyralierów, którzy ochronią nasze ugrupowanie przed zbyt dużymi stratami!

Różnorodność mundurów, możliwość doboru dowolnego uzbrojenia, zaopatrzenie, dowódcy, szyki - to nie wszystko, o nie. SSI nie byłby sobą gdyby nie doprowadził rozgrywki na skraj absolutnego realizmu. Każdemu oddziałowi możemy wydać kilka różnych rozkazów, których znaczenie odczujemy w fazie ruchu przeciwnika. Nasze oddziały mogą wtedy ostrzelać podchodzącego wroga z daleka lub z bliższej odległości, odpowiedzieć tylko na jego ogień lub zachować całkowite milczenie. Kawaleria natomiast może dokonywać kontrszarże na różne odległości, znakomicie wypadając w osłonie skrzydeł i słabych punktów ugrupowania.

Gra AOR zawiera kilka rzadkich opcji i rozwiązań, które czynią z niej produkt wysokiej klasy. Przede wszystkim, zawarte w grze kampanie nie rozwijają się liniowo, ale algorytmicznie. To oznacza, że po klęsce niekoniecznie musimy zakończyć grę, ale możemy przejść do innego scenariusza niż ten, do którego trafilibyśmy po zwycięstwie. Jest to szczególnie widoczne przy tworzeniu w edytorze własnych kampanii: rozpoczynamy z ołówkiem i kartką papieru w ręku, tworząc wzorzec przebiegu wojny. Kolejnym plusem gry jest zastosowanie





w przedstawieniu samej bitwy tylu opcjonalnych szczegółowych przepisów (znanych z najwytrawniejszych planszówek), że każdy gracz bez trudu znajdzie najbardziej mu odpowiadający zestaw opcji. Pozwala to stopniować trudność od poziomu strzelanki na wzór C&C, do skomplikowanej bitwy rodem z serii BATTLEGROUND, uwzględniającej dowodzenie i zaopatrzenie. Interfejs AOR jest tak dobrany, że chociaż gra jest bardzo skomplikowana (przez wielość zastosowanych opcji i charakterystyk oddziałów), to jednocześnie żaden gracz nie powinien mieć problemów z opanowaniem materii rozgrywki.

Nie sposób przy okazji AGE OF RIFLES nie poświęcić kilku słów instrukcji. Cieszy fakt, że wiele firm wydawniczych w Polsce stara się wydawać pudełka i instrukcje w języku polskim. Zwiększa to krąg kupujących, zwłaszcza przy tak skomplikowanych grach, jak klasyczne strategie. Należy jednak spełnić przy tym podstawowy warunek - instrukcja musi być przełożona na język polski, a nie „polskawy", ponadto tłumacz musi wiedzieć, co tłumaczy. Błędy w instrukcji AOR wynikające z niekompetencji translatora są przerażające i wprowadzają absolutny zamęt w głowie niedoświadczonego gracza (nawet poligloci są bez szans, nie dołączono angielskiego pierwowzoru). Np. ALLOW SKIRMISHERS (rozwinięcie tyraliery) przetłumaczono jako potyczki lub zwiadowcy (s.8), a MELEE (zwarcie, walka wręcz) jest tłumaczone raz jako siła w spoczynku, raz jako siła rozproszona (i to na jednej i tej samej, 24 stronie). Przy takich dziwolągach nie załamuje już ani pseudohistoryczny wstęp SSI w instrukcji (za który w żaden sposób nie można obciążać polskiego wydawcy), ani błędy przy podawaniu przykładów używanych rodzajów broni (s.86 - karabin Chassepot uznano za SS BA Rifle, podczas gdy w rzeczywistości i w scenariuszach gry jest to SS BA Long Rifle). Miejmy nadzieję, że OPTIMUS BIS poprawi się przy kolejnych grach - podobnie rzecz się miała w przypadku pierwszych przekładów firmy IPS, która dziś wydaje błyskotliwie przetłumaczone instrukcje (np. KKND).

TOUCHE

TOMASZ PRZYJEMSKI

PRZYCZYNĄ PONOWNEGO ZAINTERESOWANIA PRASY KOMPUTEROWEJ PRZYGODÓWKĄ TOUCHE JEST UKAZANIE SIĘ NA RYNKU SPOLSZCZONEJ WERSJI TEJ GRY. ORKIESTRA, TUSZ!? RACZEJ ZIMNY PRYSZNIC...

Jakieś półtora roku temu pojawiły się „Przygody Piątego Muszkietera". Gra budziła dobre skojarzenia z SECRET OF MONKEY ISLAND, interfejs nie byl co prawda kopią SCUMM LUCASARTS, ale w gruncie rzeczy do niego się sprowadzal: po kliknięciu prawym przyciskiem na przedmiocie,

pojawiala się lista możliwości jego użycia, lista bardzo skromna, ale z luksusowymi słowami typu „climb" (wspinaj się), zamiast tradycyjnego, uniwersalnego „use" (użyj). Poziom zagadek zadowalal i gra uzyskala ocenę pozytywną.

Do wrażeń z tamtej epoki (cóż, w tym przemyśle czas leci bardzo szybko) dodać należy garść nowych przemyśleń i spostrzeżeń. Znacznie wyraźniejsze stają się teraz ułomności graficzne TOUCHE. Tragiczna jest wszelka animacja - typowym przykladem jest scenka z początku gry: rzucony sztylet leci gdzieś w przestworza, a lina pęka w innym miejscu ekranu, za chwilę główny bohater, wyrzucony w górę nagle pojawia się na balkonie, ale staje się to momentalnie - stosunek przebytej drogi do czasu jest abstrakcyjny.

Postaci w TOUCHE wyglądają bardzo nieładnie, ich sylwetki są płaskie, nieatrakcyjne, zaś w grafice lokacji brakuje ciepla i głębi (to odczucie zupełnie subiektywne i dość trudne do wyjaśnienia, najwyraźniej nie podoba mi się ten styl rysowania). Byłbym zapomniał - tragiczna muzyka. Mimo że akcja gry jest ciekawa, mimo że wciąż pograć można, to TOUCHE wydaje się być przebrzmiałym echem prawdziwie wielkich gier przeszlości.

I oto teraz MIRAGE, po przeszło roku zabiegów translacyjnych, wreszcie wydaje Przygody Piątego Muszkietera po polsku. Dlaczego tak długo musieliśmy czekać? Nie wiem, i mało mnie to interesuje. Polski jest tylko tekst, aktorzy dalej mówią swoje po angielsku. Może więc jakość tłumaczenia warta jest roku opóźnień? Przytoczę dwie rzeczy, które zwrócily moją uwagę i myślę, że dobrze będą one oddawać niestaranność, z jaką dokonano polskiego opracowania. Na pudełku czytamy: „przeciw Tobie (...) wystąpią (...) moce, którym przewodzi ... Kardynał Richelieu." Problem w tym, że do jego urodzin pozostalo wedle czasu akcji gry jeszcze dwadzieścia lat. Druga rzecz, która mnie rozbawila, to komentarz, który nasz bohater wyglasza oglądając przedmiot opatrzony podpisem „Kurczak" (piszę w ten sposób, bo w rzeczywistości nie jest to ptak, tylko zapisana kartka papieru). Podczas gdy muszkieter posługując się angielskim mówi: „Ha! No drudgery for me", wersja polska ma podpis o wiele bardziej intrygujący, a mianowicie „Ha! Ni".

Zaraz przypomina mi się „Monty Python i święty Graal". A wracając do TOUCHE, prawda jest taka, że gra to nie wino, które im starsze, tym lepsze.

PRODUKCJA: Eidos
DYSTRYBUCJA: Mirage
CENA: 145 zł
GRAFIKA: wystarcza 386

Konkurs

Slang graczy

Kto pamięta słynne kiedyś akademickie dyskusje o „międzymordziu" czy „mlaskaniu" myszką? Sprawa słownictwa komputerowego zeszła z tapety, a przecież język informatyczny jest nadal bardzo żywy. Pracuje nad tym poważna grupa użytkowników, która go w sposób spontaniczny nieustannie rozwija, a dotychczas pozostawała w cieniu panów inżynierów, administratorów sieci i redaktorów poważnych pism. Jeśli czytasz Reset, to też do tej elitarnej grupy należysz. Gracze, bo o nich oczywiście mowa, mimochodem tworzą własne ulubione powiedzonka, których używają podczas grania. Każdy z nas na inny sposób wyraża zachwyt (o grze: zabija, meeega, coolio), obrzydzenie (zasysa, fejkowy, kwas), opisuje przedmioty (prosiak · Sound Blastera Pro) czy czynności (wklepywanie - pisanie klawiaturze, wyluzuj się). Chcemy w Resecie zebrać ten dorobek, żeby stworzyć oficjalny słownik slangu graczy.

Zadanie:

- podaj kilka odlotowych słówek czy grepsów, które usłyszałeś lub wymyśliłeś podczas grania.
- pamiętaj o podaniu dokładnego znaczenia każdego terminu.
- spisz swoje pomysły na kartce pocztowej (ważne!) i wyślij do nas.
- termin zamknięcia konkursu: 16 lipca br.

Zasady:

- przysłany slang ocenia w sposób jak najbardziej subiektywny zespół redakcyjny.
- dodatkowo premiowane będą czysto polskie patenty.
- nagrody można odebrać w siedzibie redakcji.

Nagrody:

- **nagroda główna: akcelerator graficzny 3D MONSTER firmy DIAMOND.**
- nagrodami za wyróżnienia są najnowsze gry komputerowe, które opisujemy na łamach Resetu.
- najlepsze słówka będą opublikowane w numerze w oficjalnym słowniczku.

Powodzenia!

Tajny Sztab Konkursowy
Reset

Swoje propozycje wyłącznie na kartkach pocztowych wysyłajcie na adres:

Redakcja **Reset**
ul. Chłodna 35/37
00-867 Warszawa

koniecznie z czytelnym dopiskiem „Slang graczy"

Wielkie dzięki za listy! Czekaliśmy na nie niecierpliwie i z pewną taką nieśmiałością - czy RESET Wam się podoba? Odzew przeszedł nasze najśmielsze oczekiwania. Najpierw lala uderzeniowa w poczcie elektronicznej. Doslownie zasypaliście nas mailami, a wkrótce swoje dołożył listonosz. Jeśli napisaleś list, to bądź spokojny - przeczytaliśmy go od deski do deski.

Nie zdążyliśmy na wszystkie odpowiedzieć, bo zaczęła się praca przy drugim numerze. A wiadomo, bez pracy nie ma kołaczy, a RESET-ów tym bardziej.

Wasze listy naprawdę naladowaly nam akumulatory. Aż glupio mówić - tyle bylo pochwal i zachęt. Podsunęliście nam masę lajnych pomyslów, z których część znajdziecie już w tym numerze! Cieszymy się, że wybaczyliście nam drobne potknięcia, które pojawily się w jedynce. Autorom listów, które trafiły na lamy wysyłamy nowiuteńkie gry komputerowe.

Bądźmy w kontakcie.

LISTY

Nareszcie ktoś odważył się na trochę ekstrawagancji i chaosu, bo już myślałem, że do końca życia będę oglądał proste i nudne schematy artykułów i ich nagłówków. Ale jak widzę i wam się to znudziło, skoro postanowiliście odłączyć się od pism już znanych i zaryzykować stworzenie czegoś nowego. (...) Johny stał się moim bohaterem narodowym (przebił nawet Stalina) i żądam dalszego ciągu jego przygód. Muszę jednak stwierdzić, że Pukacz i Taryfa są średniego rodzaju mięsem.

Karol Poźniak

Johny kontynuuje swe przygody w bieżącym numerze, zaś kariera Pukacza dobiegła końca.

Nasze opowiadanka wywołały sporo kontrowersji, od zachwytów po obrzydzenie - w zależności od osobistych upodobań czytającego. I dobrze! Nie będziemy nadwerężać Twojej czytelniczej cierpliwości i niektórym tematom damy trochę odpocząć. W Odlotach i tak jakoś nigdy nie starcza miejsca na wszystkie tematy, o których chcielibyśmy napisać. Do tych najciekawszych będziemy wracać. Możesz pomóc, napisz co Ci się najbardziej podobało.

Żeby tak Was nie chwalić (bo ten list miałby chyba 146 stron) powiem krótko: przypadliście mi do gustu jak nie wiem co, jest to gazeta inna niż wszystkie, które czytałem do tej pory. Weźmy chociażby dział Odloty - istny shock!

Cezar

Tak, opinia o Odlotach przewija się niemal w każdym liście. W 95% przypadków mówicie, że jest to coś, czego dotychczas brakowało w pismach poświęconych grom komputerowym. Wielkość i tematyczne zróżnicowanie Odlotów - ewoluować będą stosownie do Waszych sugestii. Piszcie więc konkretnie - co z poruszanych tam tematów Wam się podoba, a co nie.

Jeśli już miałbym się czepiać, to tylko okładka - mogłaby być sztywniejsza. I tylko jedna prośba - żadnej Mangi, inaczej będzie kamikadze.

Radek Rawiński

My nie jesteśmy sztywniakami, dlatego okładka zostanie jaka jest. A poważnie to papier jest chyba niezły: dobre kolory, farba nie rozpływa się pod wpływem spoconych paluchów, a i tak najważniejsza jest zawartość. Okładkę projektujemy na nowo za każdym razem. Nie korzystamy wyłącznie ze screenów gier, choć byłoby to niewątpliwie prostsze. Głosów dotyczących Mangi było mnóstwo, możemy więc spokojnie zapewnić, że na razie japońskie towarzystwo ma do RESETU wstęp wzbroniony. A komiksy bardzo lubimy.

Strona 48 - no, tutaj będzie co pisać. Opis jest spoko, ale dwa zdjęcia to chyba są nie od tej gierki. Mimo że grałem długo, to tych screenów nie dostrzegłem.

Tomek Swędziol

Tomek, jak wielu innych czytelników, przygotował nam recenzję numeru strona po stronie. Strasznie nam się to podobało! A propos strony 48 - faktycznie, Murzynów robiących slam-dunk trudno jest spotkać w świecie BLOOD & MAGIC. Przepraszamy i przyznajemy się bez bicia -

rzeczywiście była wpadka. Obiecujemy dołożyć wszelkich starań, żeby takich „urozmaiceń" było jak najmniej w kolejnych numerach.

Niedawno kupiłem 1 numer miesięcznika „RESET". Muszę przyznać, że jest to najlepsze pismo o grach, jakie w życiu widziałem. Artykuł o Roswell jest „cool", tylko że za krótki. Więc jeśli moglibyście napisać jeszcze coś na ten temat, byłbym bardzo zobowiązany.

Krzysztof Kaliński

Temat Roswell wywołał burzę listów. Przekonaliśmy się, że chcących uwierzyć jest wśród czytelników bardzo wiele. Dlatego w numerze drugim temat „zjawisk nadprzyrodzonych" ciągniemy dalej, prezentując tym razem tekst o najtajniejszej wojskowej bazie świata - Area 51.

W tej tematyce staramy się wskazać pewne fakty, zaś ich interpretację pozostawiamy Tobie.

Konkurs o demonach jest fajny, ale czemu nie można się pobawić 3D Studio? W końcu jesteście gazetą o grach KOMPUTEROWYCH. Można rysunki zeskanować i wysłać e-mailem?

Zyziek

Na oba pytania odpowiedź brzmi: tak! Renderingi z 3D Studio może nie posiadają tego uroku, co odręczna kreska, ale jak najbardziej są formą rysunku. Przesyłanie prac e-mailem znacznie ułatwi nam pracę, tylko uważajcie na objętość - po naszej stronie jest spokojnie, ale Twój provider intenetowy mógł nałożyć ograniczenia np. 1 MB na skrzynkę pocztową. Przypominamy jednak - bo zdarzyło się już parę „fejkowych" prac - wszystkie przysyłane rysunki muszą być oryginalne w dwojgu rozumień - odlotowe i własnego pomysłu.

Bardzo bym chciał przeczytać jakiś tekst Alexa&Gawrona. W pewnych latach byli wzorami dla redaktorów pism komputerowych (zanim duet się rozpadł).

Bartłomiej Urbański

Obaj pozostają takimi wzorami. Mimo że duet rozpadł się już ponad dwa lata temu, na płaszczyźnie towarzyskiej obaj panowie pozostali przyjaciółmi. Gawron szczycący się statusem wolnego strzelca jeśli chodzi o gry, obecnie okazjonalnie pisze gościnnie na łamach RESET-u. Coraz trudniej go na to namówić, bo aktualnie jest zastępcą naczelnego w internetowym piśmie WWW i ma coraz mniej czasu na wygłupy.

Kto ma takiego wielkiego palucha, bo mi ten odcisk wygląda na racicę łosia?

Piotr Galas

Imię tego, kto użyczył swego odcisku kciuka na logo RESETU pozostanie póki co słodką tajemnicą. Oczywiście, nie był to żaden łoś ani żubr - ale zgadujcie dalej.

Czy ACE VENTURA będzie chodzić płynnie na 486 DX4 100 Mhz z 8 MB RAM, Win 3.11 i kartą graficzną Trident TVGA 9000i?

Sergiusz Markwitz

ACE VENTURA powinien chodzić płynnie w takiej konfiguracji. Pytanie jest jednak ogólniejsze: czy można przetestować każdą grę na tyle dokładnie, by udzielić odpowiedzi na wszelkie tego typu pytania? My nie pozorujemy takich działań. W klepsydrze nie uwzględniamy drobiazgowych informacji, gdyż wszystkie recenzowane w RESECIE gry wymagają co najmniej 486 RAM, 8 MB RAM, CD-ROM i SVGA. Natomiast to, czy chodzą płynnie na takiej konfiguracji, to już inna sprawa. W linijce Uwagi piszemy m.in. o wszystkich zachowaniach gier, które wykraczają poza normę - gdy mają jakieś specjalne wymagania, zwalniają nawet na procesorach Pentium itd.

Pewnie nie uwierzycie, ale właśnie kilka dni temu zastanawiałem się, co się z Wami (tzn. User Jama & Micz) teraz dzieje. Na łamach (...) zobaczyłem reklamę dystrybutora USER i pomyślałem sobie, że User Jama otworzył swój własny business.

Krzysztof Grążyk

Otworzył, ale nie hurtownię oprogramowania. Razem z kumplami założył cyrk na kółkach zatytułowany RESET. A tak zupełnie serio - pytacie często w listach, dlaczego tak duża grupa cenionych autorów odeszła ze starego pisma. Nie chcemy wałkować tego tematu, nie zamierzamy też uczynić z RESET-u jakiejś opery mydlanej, w której pierze się brudy z przeszłości. Nasze odejście i założenie nowego pisma stanowi temat zamknięty. W RESECIE jest wiele nowych twarzy, bardzo zdolnych autorów, którzy z powyższą historią nie mają nic wspólnego i nudzą ich kombatanckie wspomnienia. A już nikogo chyba nie obchodzą jakieś tam spory między redakcjami. My postawiliśmy na RESET!

VON RADKOVITSCH

CHEATY zamiast resetu...

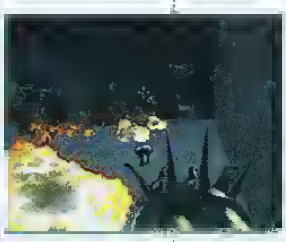
KOLEJNA PARTIA CHEATÓW, KTÓRE (MAM NADZIEJĘ) DADZĄ WAM POCZUCIE BYCIA SZEFEM. STARAŁEM SIĘ WYBRAĆ W MIARĘ NAJNOWSZE, ALE NIE WSZYSTKO JEST TAK ŚWIEŻE, JAK BY SIĘ CHCIAŁO. WSZYSTKO RACZEJ POWINNO DZIAŁAĆ, ALE WIECIE, RÓŻNIE TO BYWA. ZA MIESIĄC KOLEJNA PARTIA „POMAGACZY DLA NIECIERPLIWYCH". AVE!!

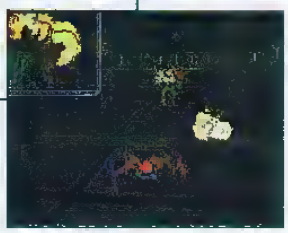
Test Drive: Off Road

Wpisz te kody jako swoje imię i możesz cieszyć się wszystkimi torami i 4 nowymi samochodami:
cheat1; cheat2; cheat3; cheat4; cheat5; ciggies

Eradicator

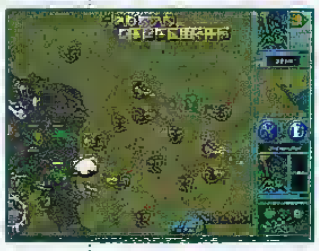
\ragamuffin: nieśmiertelność
\arms: max broni i amunicji
\gift: max rzeczy
\dig: możesz przechodzić przez ściany
\overdrive: naładowanie broni na max
\vici: kończy aktualny level
\aimove: zamraża przeciwników
\grav: mała grawitacja
\dunhour: zabija wszystkich wrogów
\poed: nie ma grawitacji
****: powtarza ostatni cheat.





Wages of War

kody trzeba wpisywać przy włączonym „CapsLock"
BLOOD MONEY: włącza i wyłącza tryb cheat
ADJECTIVES: max broni, amunicji, wyposażenia, specjalne rzeczy i wszystko inne na maxa
911: daje aktualnemu najemnikowi 10 apteczek pierwszej pomocy
BILL: max broni, amunicji i specjałów
DEADMAN: zabija nagle wszystkich przeciwników
ELBOW ROOM: daje 999 punktów akcji aktualnemu najemnikowi
HOUR: dodaje jedną godzinę do czasu gry
LIBERTY: daje max broni i współczynników danemu najemnikowi
MMIN: dodaje pięć minut do czasu gry
MORTAL: zmienia współczynniki danego najemnika na „średnie"
NOUN: zwiększa zdrowie najemnika na maxa
OH DARN: wystrzeliwuje losowo 100 pocisków z moździerza na teren walki
SEND IN THE CLOWNS: zmienia grę w tryb klownów
SET MINE: umieszcza minę w miejscu postoju najemnika
SMOKE: daje najemnikowi 25 granatów dymnych
STATS: zwiększa wszystkie współczynniki najemnika na maxa
VERB: daje jeden magazynek amunicji do wszystkich rodzajów broni.



Heroes of Mightand Magic II

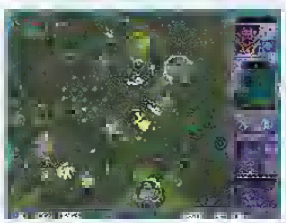
1313: pokazuje film jak przegrywasz
32167: dostajesz pięć czarnych smoków
911: wygrywasz aktualny scenariusz
8675309: pokazuje całą mapę.

Redneck Rampage

rdall: max broni i życia
rdelvis: nieśmiertelność
rdfuckngo###: skok do level (etap jako jedna cyfra i level jako dwie cyfry)
rdguns: max broni
rdinventory: max rzeczy i bajerów
rditems: max rzeczy
rdkeys: wszystkie klucze
rdmonsters: włącza i wyłącza potwory
rdrate: pokazuje ilość klatek na sekundę
showmap: pokazuje całą mapę
rdskill#: możesz wybrać poziom trudności (1-4)
rdunlock: włącza i wyłącza zamki.

WarWind

Podczas gry naciśnij ENTER i wpisz kody:
!GOLDEN BOY: dodaje ci 5000 punktów zasobów
!I AM THE BISHOP OF BATTLE: wygrywasz dany scenariusz
!OH COME ALL YE FAITHFUL: szybsza rekrutacja
!ON A MISSION FROM GAWD: szybsza budowa i zbieranie zasobów
!PUMP AN ARHN: daje pełny wpływ wodza klanu
!SHOW ME THE WAY: daje koordynaty mapy
!THE GREAT PUMPKIN: wygrywasz całą kampanię
!THE SUN ALSO RISES: zdejmuje „mgłę wojny".

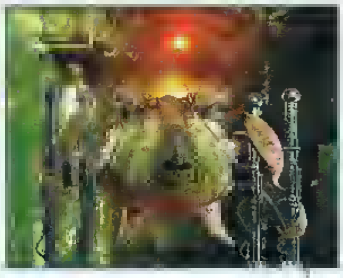


Monster Truck Madness

TREX: zamienia twój pojazd w robota-dinozaura.

Master Of Orion 2: Battle At Antares

Wpisując kody trzymaj klawisz ALT.
CANBONLY1: komputerowi przeciwnicy jednoczą się przeciwko tobie
CRUNCH: natychmiast kończy budowę jednej z twoich kolonii
EINSTEIN: dostajesz wszystkie technologie na full
ISEEALL: możesz penetrować każdy system bez potrzeby wysyłania statków zwiadowczych
MENLO: automatycznie kończy dany projekt naukowy
MOOLA: dostajesz kasę
SCORE: pokazuje wynik.



Star Control 3

Alt-F9: restartuje walkę bez asteroid i planet
Alt-F10: to samo dla playera drugiego.

Outlaws

OLPOSTAL - max broni i amunicji
OLCDS - specjalna mapa
OLREDLITE - zamraża przeciwników, ale nie możesz ich zranić
OLFPS - pokazuje ilość klatek na sekundę.

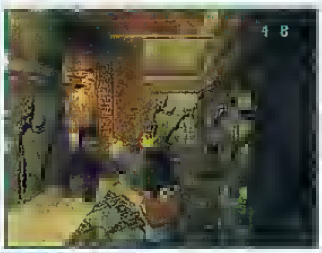
Mechwarrior 2: Mercenaries

Wpisując kody trzymaj CTRL+ALT+SHIFT
suparfunkicalifragisexy: niezniszczalny
isaenfiraandisaenrain: max amunicji
ooohhhlllaaalllaaa: celowanie za pomocą czujnika termicznego
itsdabooomb: przeciwnik wzięty na cel wybucha
crazysexycool: max skoków
inmybaautifulballoon: dodaje skoki
likethecomstarbaby: kończy misję jako pomyślną
undflashyflashy: wszystkie bronie strzelają na jedno naciśnięcie spustu.

Tomb Raider

Max broni: jeden krok do przodu, jeden krok do tyłu, obróć się dwa razy w kierunku odwrotnym do ruchu wskazówek zegara, jeden skok do tyłu.

Następny lavel: jeden krok do przodu, jeden krok do tylu, obróć się dwa razy w kierunku odwrotnym do ruchu wskazówek zegara, jeden skok do przodu.

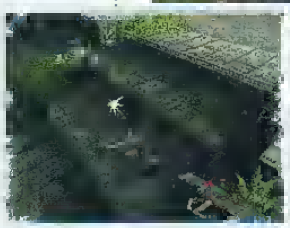


Comand&Conquer: Red Alert Counterstrike

Kiady pojawi się menu główne, przytrzymaj lewy shift i kliknij lawym przyciskiem myszy na głośniku w górnym prawym rogu. To rozpocznie specjalną, „mrówczaną" misję.

Blood

Naciśnij „t" i potam wpisz kody jako wiadomości (jak w grze multiplayer)
bunz: max broni i amunicji
calgon: skok do następnego levelu
capinmyass: wyłącza nieśmiertelność
clarice: dostajesz 100 życia
cousteau: dostajesz 200 życia
fork broussard: jesteś w d... pijany
funky shoas: dostajesz speeda
goonies: pokazuje całą mapę
griswold: dostajesz zbroję
hongkong: max broni i amunicji
i wanna ba like kevin: włącza nieśmiertelność
idaho: max broni i amunicji
jojo: jesteś lekko wstawiony
kevorkian: zabija cię
keymaster: dostajesz wszystkie klucze
krueger: giniesz
mario: następny poziom
montana: dostajesz wszystkie rzeczy
mpkfa: nieśmiertelność
nocapinmyass: nieśmiertelność
onering: chwilowa nieśmiertelność.



XS

Aby walczyć w dwóch sakretnych lavelach gry, wpisz Madical lub Pension jako swoje imię.

Need for Speed 2

Wpisz kody dowolnia w czasia gry.
hollywood - bonusowy tor
pioneer - daje wszystkie supersamochody i supersilnik
bus - szkolny samochód?
semi - wielka ciężarówka?
armytruck - ciężarówka wojskowa
vwbug - Volkswagen Beatle
volvo - Volvo
bmw - BMW
mercedes - Mercedes
miata - Mazda Miata
jeepyj - Jeep YJ
quattro - Audi Quattro
vanagon - VW Combi
landcruiser - Toyota Landcruiser.

MISS KAYTECK

TEREN DZIAŁANIA: IRAN.
SYTUACJA POCZĄTKOWA: SIŁY SPRZYMIERZONE ROZLOKOWANE POMIĘDZY LINIAMI BASTOGNE I TOBRUK.
ZADANIE: PRZEŁAMAĆ OPÓR NIEPRZYJACIELA NA LINII LEA I ZNEUTRALIZOWAĆ WSZYSTKIE JEDNOSTKI W OKOLICACH PUNKTU KILO.
CZAS: 8.00 RANO CZASU LOKALNEGO.
REJON: AZ ZACHRAN

PO CO TO WSZYSTKO?

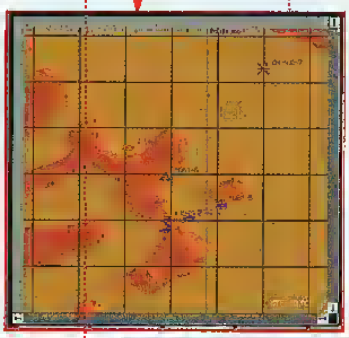
Poniżej znajdziecie opis wykonanej przeze mnie misji. Gra prowadzona była w trybie realistycznym. Przedstawiam moje plany, a na końcu analizuję błędy. Mam nadzieję, że dzięki temu opisowi szybciej opanujecie dość trudną grę i łatwiej będzie wam przygotowywać własne plany bitew.

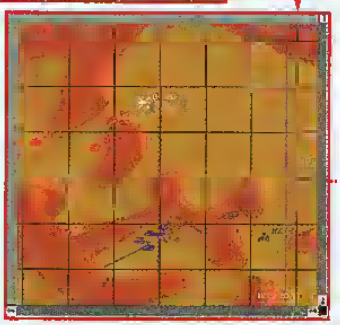
ZACZYNAMY

Zabawa się rozpoczyna. Moje jednostki zgrupowane są w kwadracie południowo-wschodnim. Pierwsze rozkazy dla całej kompanii brzmią HALT i CEASE FIRE. Lubię chociaż na początku bitwy panować nad tym, co robi moje wojsko. Teraz nikt nie będzie mi się rozjeżdżał nie wiadomo gdzie, no i żaden narwaniec nie zacznie strzelać gdzie popadnie.

Na początku każdej misji powinieneś stworzyć ogólny plan, którego później będziesz się trzymał. W tym przypadku punkt KILO spróbuję zaatakować od południa. Zobaczymy, co mi z tego wyjdzie...

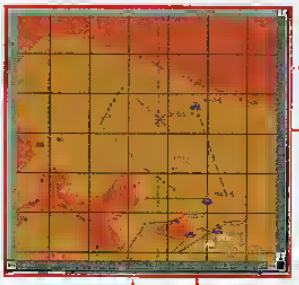
Jeepy, które miały zbadać podejście do KILO natrafiły na pluton BMP-2 i je wycofałem. Natomiast zwiad M-981 dostał się pod ostrzał T-80. Kiedy nasi zaczęli się wycofywać, pluton czołgów przeciwnika ruszył za chłopakami z kopyta, a raczej z gąsienicy. Postanowiłem więc zmodyfikować nieco plan bitwy. Zwiad stał się przynętą za którą pędzili Irańczycy - postanowiłem wyprowadzić ich wprost pod lufy mojego plutonu.



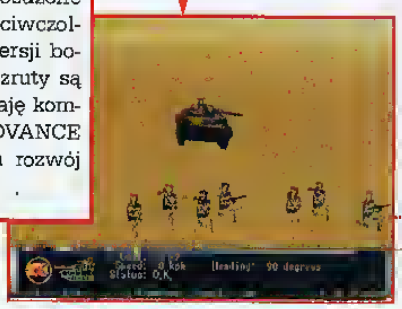


JEDZIEMY

Od razu pilot śmigłowca zwiadowczego OH-58D melduje namierzenie plutonu irańskich T-80B. Cztery czołgi stoją spokojnie - widocznie załogom nie udało się wykryć małego śmigłowca. Ci Irańczycy zapewne jako pierwsi poznają potęgę amerykańskiego stylu życia.



Teraz pora na małe przegrupowanie. Zespół zwiadowczy M981-6 ściągam na północ, helikopter wysyłam na mały rekonesans, zaś resztę jednostek podciągam nieco na południowy zachód. Stosuję manewry trochę zachowawcze - mój pluton czołgów ubezpieczany jest cały czas przez jednostkę systemu przeciwlotniczego M1037 i Humveeye wyposażone w wyrzutnie przeciwczołgowe TOW-2 w wersji bodajże A. Gdy marszruty są zaplanowane, wydaję kompanii rozkaz ADVANCE FAST i czekam na rozwój sytuacji.



PIERWSZE STARCIA

Zwiad to podstawa. Zawsze badaj grunt zanim się poruszysz - najgorzej działać w ciemno. Mały rajd śmigłowcem pozwolił mi wykryć dwa kolejne plutony przeciwnika. Tym razem są to wozy bojowe BMP-2, z których przed chwilą wygramoliła się cała banda Arabów w uroczych, czerwonych beretach. Nadchodzi pora, by dobrać się komuś do skóry. Zgrupowanie BMP i T-80 zaatakuję od południa. Najpierw podciągnę jednostki bojowe za wzgórze zasłaniające przeciwnika, a później zrobię sobie rajd metodą nosorożca, przy wsparciu artylerii i za zasłoną dymną. I LOVE THIS GAME! A przy okazji, jednostki rozpoznania będą badały przedpole do późniejszego ataku na punkt KILO z kierunku południowego.

Na przedpolu czekał mnie jeszcze pluton BMP-2 i trzy T-80, ale wkurzony jak diabli, po prostu wyjechałem i ich rozwaliłem. W drobniutki mak. Troszeczkę pomogła mi artyleria, ale tylko troszeczkę.

M1 ABRAMS

ION

Szybciutko rozwinąłem pluton w linię, wydałem rozkaz FIRE AT WILL i czekam. Oczywiście nie mogłem sobie darować tej przyjemności i szybciutko wskoczyłem do własnego czołgu. Nie ma to jak sobie postrzelać na wojence. Oto uciekający zwiad i ja, zwarty i gotowy, wypatrujący wroga, który właśnie pojawił się na krawędzi wzgórza. Tego irańscy kolesie się nie spodziewali - dostali SABOT-ami idealnie między oczy - po chwili na wzgórzu zostały gustowne, palące się wraki. 1:0 dla mnie!

WOJNA

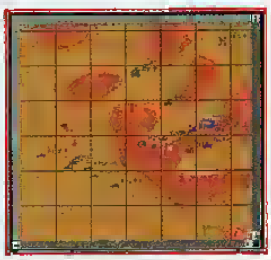
Rozwałka T-80 dodała mi animuszu, pora więc rozbić wykryte przez śmigłowiec plutony BMP-2. Aby się zorientować co w trawie piszczy, wyślę śmigłowiec, który na pełnym gazie przeleci nad przeciwnikiem - tak na wszelki wypadek, gdyby ktoś się ukrył. Wiem, że to ryzykowne, ale przecież faceci w helikopterze za coś biorą kasę? Potem zrealizuję mój plan ataku nosorożcowego, zwanego dawniej romantyczną szarżą ułańską. Oczywiście, przed wystawieniem swoich jednostek na niebezpieczeństwo należy postawić zasłonę dymną, przygwoździć przeciwnika morderczym ogniem artylerii oraz, jeśli masz je w dyspozycji, użyć A-10 i AH-64. Jak wojna to wojna. Na całego.

A TO CO?!

Poświęcenie pilotów opłaciło się. Wykryli zgrupowanie T-80 i BMP tuż u podnóża wzgórza (rys M4). Gdybym wyskoczył na pełnym gazie, miałbym pięknie odsłoniętą flankę. Sytuacja wymaga zmiany planów. (Ups! Właśnie ktoś mi uziemił dzielnych pilotów). Zmiana polega na zaatakowaniu wykrytego zgrupowania. Artyleria do dzieła. GAZU!!!

No cóż, muszę przyznać, że w tym momencie nieco urwał mi się film. Artyleria postawiła zasłonę dymną, moździerze przerobiły w krwisty befsztyk piechotę przeciwnika. A ja dałem czadu i przeskoczyłem wzgórze. Potem była już tylko jatka. Kolejne rysunki przedstawiają różne fazy walki. Osobiście udało mi się dołączyć nowego kumulacyjnego kolegę do dwóch irańskich czołgów. Rysunek przedstawia krajobraz po burzy.

I to koniec. Jednostkami, które mi zostały, pojechałem do punktu KILO, by dumnie zatknąć tam amerykańską flagę. Oceniając misję na spokojnie, można powiedzieć, że jest dosyć nieudana: te straty... Cały problem tkwił w potyczce, która wywiązała się po przejechaniu wzgórza. Zrobiła się taka jatka, że nie bardzo wiedziałem, co gdzie jest. Wcześniej dość głupio straciłem helikopter. No cóż, trzeba jedynie uczciwie przyznać, że Irańczycy nieźle się ustawili. W myśl zasady „Mądry Polak po szkodzie" poniewczasie wpadłem na lepszy pomysł, jak wykonać to zadanie: można było, po zniszczeniu czterech T-80, zasuwać cały czas południową krawędzią, zniszczyć BMP, które tak dały się we znaki zwiadowczym Humvee i zaatakować nieprzyjaciela od tyłu. Poza tym wydaje się, że za mało podczas całej potyczki korzystałem z jednostek wparcia (artylerii) - nie powtarzaj tego błędu.



Powyższa misja nie jest żadnym kanonem - każdy może stosować własne metody. Najważniejsze, to być ostrożnym i nie narażać własnych wojsk bez potrzeby. Oczywiście, ze stratami musisz się liczyć zawsze - taki to już zawód. Ale co by nie było - siły przeciwnika rozbite, zadanie wykonane i w ogóle pora na imprezę w bazie.

Well. Wygląda na to, żem stary łamer. Wprawdzie bitwę już wygrałem, ale iłe strat. Z moich czołgów zostały aż trzy, ale reszta moich jednostek wygląda znacznie gorzej. Warto zwrócić uwagę na mój kardynalny błąd w kwadracie południowo-zachodnim. Zaowocował on stratą kilku jeepów.

IMPOSSIBLE?

MAREK KONDERSKI

Toonstruck

NAZYWAM SIĘ BLANC, DREW BLANC. LUDZIE MÓWIĄ NA MNIE DREW BLANC. JESTEM RYSOWNIKIEM. CAŁE ŻYCIE SPĘDZIŁEM TWORZĄC JAKIEŚ GŁUPIE KRÓLICZKI DO PROGRAMU FLUFFY FLUFFY BUN BUN SHOW.

Mój pracodawca, pan Sam Schmaltz, kazał mi właśnie narysować kolejną partię tych zwierzątek. Na robotę dostałem 24 godziny. Trochę mało, tym bardziej, że kompletnie brakowało mi pomysłów. Po całym dniu wpatrywania się w białą kartkę papieru usnąłem przy moim warsztacie pracy. Ale miałem dziwny sen...

O czwartej nad ranem ktoś włączył mój telewizor. Byłem bardzo zdenerwowany, że ludzie sobie ze mnie kpią. Chwyciłem pilota, nacisnąłem guzik POWER i wtedy stało się coś nadzwyczajnego: zostałem wessany przez telewizor i znalazłem się

w stworzonym przez siebie świecie. Oczywiście, chciałem natychmiast wracać do domu. Spotkałem Fluxa Wildly - ulubioną postać moich prac. Zaprowadził mnie do króla Cutopii - tak się ów kraj nazywał. Król obiecał odstawić mnie do rzeczywistości, jeśli pomogę mu pokonać złego hrabiego Nefariousa. Chcąc nie chcąc, zgodziłem się na ten układ. Plan był prosty: stworzyć tzw. Cutifier, czyli pojazd zamieniający wszystko, co złe - na dobre. O szczegółach miał mnie poinformować królewski inżynier.

Znalazłem go w pomieszczeniu na prawo od schodów. Był jednak daleko bardziej zajęty szukaniem okularów, niż konstruowaniem statku. Lokaj czyszczący królewskie trofea sugerował, że okulary leżą w kieszeni naukowca; tak też było w istocie. Kiedy znalazły się na nosie właściciela, dowiedziałem się, że Cutifier to kopia Malevolatora - urządzenia o przeciwnym działaniu - ale wyposażona w inne naboje. Należało więc znaleźć 12 odpowiednich przedmiotów i wstawić je we właściwe miejsca. Jeden już był, do odszukania pozostawało więc tylko 11.

Strażników zamku poprosiłem, aby zatańczyli. Za drugim razem zabrałem porzucony klucz i otworzyłem nim sypialnię króla. W łóżku Flux znalazł kupon na strój karnawałowy. Z szafki zabrałem pozytywkę i, idąc za wskazówkami wiszącymi obok lustra, otworzyłem dwie największe szuflady: wejście do podziemi stało otworem. Na dole wystrzeliłem Fluxa z ruchomej deski i zadzwoniłem po lokaja. Coś mu spadło na duży palec u nogi.

Postanowiłem rozejrzeć się trochę po mieście. W tawernie grasowała mysz. Ponieważ bardzo lubiła muzykę, dała się zwabić w okolice pułapki grą na organach. Wtedy Flux nacisnął guzik i bęc! Zanim otrzeźwiała, schowałem ją do Torby Bez Dna. W nagrodę otrzymałem od barmana dziurawy kufel. W salonie gier wygrałem od właściciela złoty łańcuch, a z pianina stojącego w piekarni wyrwałem dwa klawisze. Wróciłem na chwilę do zamku. Ponieważ lokaj nie pilnował już trofeów, mogłem się nimi „zaopiekować". Najbardziej spodobała mi się czerwona ryba i konewka, ale na miejsce tej drugiej musiałem postawić kufel, aby się drzwi nie zamykały.

Za miastem spotkałem smutnego króliczka, który bardzo chciał zjeść trochę kukurydzy. Obiecałem, że mu ją przyniosę. Podobny rezultat miała rozmowa ze strachem na wróble, tylko że ten potrzebował nowego ubrania. Nim odszedłem, zerwałem kukurydzę. W mleczarni nabrałem do konewki trochę nawozu i udałem się nad urwisko. Zainstalowałem mysz w prawej ręce transportera i uruchomiłem go. W ten sposób dotarłem do Zanydu. Przeczytałem tylko ogłoszenie wiszące przed siłownią i wróciłem do Cutopii.

Korzystając z telefonu w tawernie zadzwoniłem pod numer z ogłoszenia: n (niebieski), f (fioletowy), c (czerwony), p (pomarańczowy), ż (żółty), z (zielony), p. (Kolory pochodne otrzymałem naciskając szybko po sobie dwie podstawowe barwy). Odpowiedzi na pytania konkursowe dotyczyły Zanydu: futro Jima było niebieskie, Woolfy'ego fioletowe, Warpa pomarańczowe, rybie ogony były żółte, góry pomarańczowe, podłoga siłowni niebieska w czerwoną kratkę, obroża Woolfy'ego zielona, niebieska strzałka wskazywała drogę do siłowni, a czerwona do Wacme, doniczki na kwiatki stojące przed tą instytucją były fioletowe, strażnik miał wytatuowaną czerwoną rybę na prawym ramieniu, a na lewym żółtą. Nagrodą były skaczące fasolki, które wylądowały przed tawerną.

Wróciłem do Zanydu. Wejście do Wacme wymagało refleksu - można było przejść tylko przez drzwi, nad którymi paliła się lampka. Zaraz po prezentacji rękawicy wziąłem gwiazdki, które pokazały się nad głową sprzedawcy. Za fasolę mogłem do woli korzystać z tutejszego odpowiednika jednorękiego bandyty. Wygrałem młotek, magnes i rękawiczkę. Przed wyjściem zwróciłem jeszcze uwagę na numer telefonu zapisany na odznace wiszącej na ścianie. Zadzwoniłem pod ten numer z tawerny w Cutopii (f, ż, ż, n, z, c, p) i dowiedziałem się, że strażnik przed kiblem zejdzie z posterunku o godzinie szóstej.

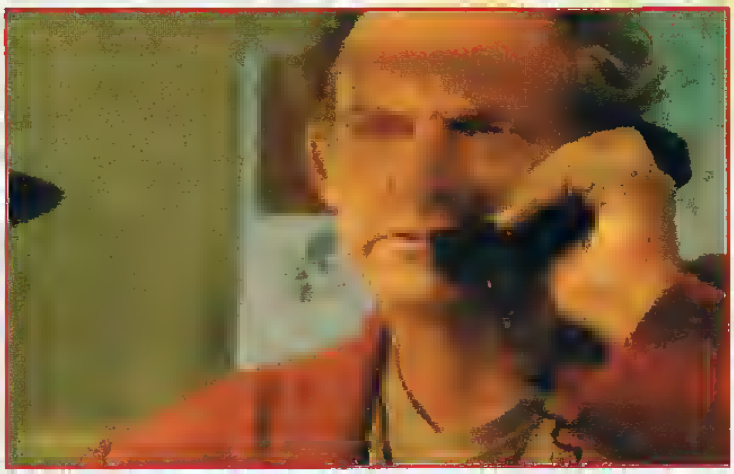
W mleczarni wyjąłem magnesem z siana brakującą część maszyny do produkcji masła. Zainstalowałem ją i zabrałem dwie z wyprodukowanych kostek masła. Jedną ofiarowałem piekarzowi, za co dostałem surowy bochenek chleba. W Zanydu ustawiłem zegar na szóstą i odwiedziłem siłownię Jima. Poprosiłem go o demonstrację ćwiczeń. Nim pokazał mi je ponownie, posmarowałem kozła maslem. Teraz mogłem nabrać nieco mięśni używając Pump'o'Trona. Tak napakowany, wróciłem do salonu gier w Cutopii i rozwaliłem młotkiem maszynę do mierzenia siły. Wziąłem rozbite dzwonki i wino od właściciela salonu.

W zaczarowanej mleczarni nabrałem do konewki trucizny i polałem nią kolczaste krzaki na rozstaju dróg. Wziąłem pieprz i udałem się do lasu. Wilkowi sprezentowałem wino. W zamian zaprosił mnie i Fluxa „na obiad". Zanim zrobiło się gorąco, wylaliśmy zawartość kotła, czyniąc tym niemałe spustoszenia w jaskini. Książka leżąca na kredensie natychmiast wylądowała w Torbie Bez Dna. Przypiekłem na rożnie surowy chlebek, a kukurydzę wrzuciłem do ognia. Przed wyjściem zabrałem jeszcze rożen. Popcorn zanioslem króliczkowi - dostałem zań watę cukrową. Wpadłem jeszcze do mleczarni po kolejną porcję trucizny i udałem się do sklepu z kostiumami, gdzie wpadłem w lapy wysłanników Nefariousa. Zamknęli mnie w więzieniu.

Chodzenie po miękkim dywanie naelektryzowało mnie do tego stopnia, że, gdy dotknąłem drzwi, spowodowałem takie spięcie, że licznik odmierzający mi odsiadkę przeskoczył o ładnych parę lat. Kilkakrotnie powtórzyłem tę sztuczkę i byłem wolny. Z sejfu zabrałem wszystkie swoje rzeczy oraz przenośną czarną dziurę, przy pomocy której mogłem podróżować między trzema krainami. Używając znalezionego na biurku tuszu, odcisnąłem pieczęć z pozytywki na kuponie na strój karnawałowy i poszedłem go odebrać, po drodze zabierając jeszcze mięso z dziedzińca Malevolandu. Wziąłem kostium muchy, poprosiłem o ubranie Arlekina. Na odchodnym wymieniłem się ze sprzedawczynią książkami. Strach na wróble zawsze chciał być Arlekinem, dlatego dostałem płaszcz. W Malevolandzie wszedłem w drzwi na prawo od więzienia. Robotowi zadałem pytanie z książki otrzymanej od sprzedawczyni kostiumów. Obwody mu się przepaliły i mogłem zabrać przepychacz do klozetu. Zainstalowałem go w toalecie w Zanydu, a następnie wrzuciłem do muszli czerwoną rybę. Kiedy pojawiła się zielona, pociągnąłem za dźwignię. W Zanydu nakarmiłem jeszcze kondora mięsem, uprzednio polanym trucizną. Teraz mogłem zabrać drewnianą strzałkę i piórko ptaka.

Zaniosłem je krowie masochistce. W zamian mogłem wziąć klej. W zamku otworzyłem szafę przy pomocy rożna i wyjąłem stamtąd kota. Używając kleju przykleiłem doń klawisze i watę cukrową, a na koniec wsadziłem mu - nie powiem gdzie - kilka skaczących fasolek. Tak skonstruowane zwierzę postawiłem przed drzewem wiewiórki i zapukałem. Kiedy lokator sobie poszedł, wysłałem Fluxa po żołędzie.

Wróciłem do Malevolandu. Założyłem płaszcz i wszedłem do kręgielni. Posmarowałem misiowi kulę klejem, a następnie rzuciłem Fluxem w kręgle. Za najlepszy rzut w historii klubu dostałem śliczną statuetkę. Pozostało już tylko wrócić do zamku w Cutopii i poukładać przedmioty na właściwych miejscach, a więc: zamiast kamienia - chleb, w miejsce proszku czyszczącego - rożen, w miejsce serca - rybę, sztyletu - płaszcz, soli - pieprz, gwizdków - dzwonki, igieł - trofeum, miast strzały - żołędzie, w miejsce kuli - łańcuch,



a zamiast łuku - strzałkę. Cutifier został uruchomiony, ale następne wypadki potoczyły się tak szybko, że nie chcę o nich opowiadać. Grunt, że znalazłem się w zamku Nefariousa, i to nie jako mile widziany gość.

Strażnik, który mnie pilnował, był alergikiem. Kiedy się odwrócił i zbierał się do kichnięcia, wyjąłem spod maty żółty kryształ, a za drugim razem wziąłem samą matę. Przy jej pomocy spowodowałem, że w lochach unosiło się więcej kurzu niż tlenu. To pociągnęło za sobą niedyspozycję strażnika i otwarcie kraty. Zabrałem Torbę Bez Dna i posłuchałem wypowiedzi małego ptaszka. W komnacie obok stała ogromna maszyna do regulacji temperatury w zamku. Nacisnąłem guziki i wszedłem do kanału wentylacyjnego. Po założeniu kostiumu muchy dostałem się do łazienki. Z szafki wyjąłem chusteczki z chloroformem. Zatkałem umywalkę i nałałem wody do konewki. Wróciłem przez kanał wentylacyjny do piwnicy i po schodach wszedłem na pierwsze piętro.

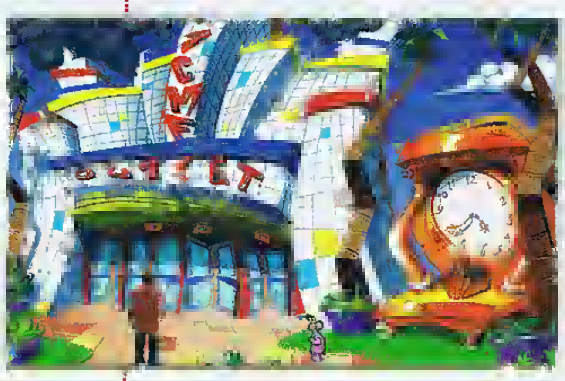
Głowa klowna była niczym innym, jak drzwiami. Aby je otworzyć, musiałem powtarzać pokazaną sekwencję czynności.

Wewnątrz zastałem żywego klowna. Po chwili rozmowy, odłożył swój nos na szafkę. Błyskawicznie natarłem nos chloroformem. Kiedy klown zasnął, zabrałem jego szpilkę i balonik. Przed wyjściem napełniłem balon helem. To samo uczyniłem z gumową rękawicą.

Wróciłem do klimatyzatora i w odpowiednie miejsce wsadziłem szpilkę. Przesunąłem tak skonstruowaną dźwignię w pozycję zamrażania. Przez kanał wentylacyjny wszedłem do łazienki. Woda, którą wylałem, zamarzła. Zawołałem stojące za drzwiami aligatory. Trochę się poślizgały i nie stanowiły już zagrożenia. Jeszcze raz zszedłem do piwnicy, i tym razem ustawiłem klimatyzator na bardzo wysoką temperaturę. Było tak gorąco, że rybka na pierwszym piętrze wyskoczyła z akwarium. Zanim wróciła, zdążyłem przestawić temperaturę na pokojową, pobiec na pierwsze piętro i wyjąć z wody szkatułkę. Zawierała klucz, którym otworzyłem drzwi na drugim piętrze.

Nim w nie wszedłem, skoczyłem na chwilę do piwnicy po szpilkę. W bibliotece przesuwałem książki zgodnie ze wskazówkami ptaszka: 1n, 1c, 3c, 2n, 3n, 4c, 2c, 4n. W ukrytym pomieszczeniu siedział strażnik. Uśpiła go muzyczka z pozytywki. Przełączyłem monitor na kanał 4 i przyłożyłem do sufitu magnes. W ten sposób mogłem przesuwać zbroję. Stawiałem ją na wystających płytkach tak długo, aż otworzyła się krata. Wziąłem rękawicę zbroi i wszedłem po schodach.

Trzech zbirów grało w karty tak zapamiętale, że nie zauważyli, jak otwieralem szpilką skrzynię i uwalniałem piekarza z Cutopii. Dostałem za to czerwony kryształ. Wskoczyłem do skrzyni i pod jej osłoną zdobyłem dynamit.
W kuchni polałem wodą kucharza - ów zardzewiał. Mogłem zabrać jednego indyka. Wepchnąłem weń dynamit, podpaliłem i spuściłem windą do sali balowej. Żołnierze trochę się rozerwali. Zszedłem popatrzeć, co z nich zostało. Uznałem, że jedynie kij bilardowy może mi się przydać. Na zewnątrz zauważyłem dwie statuetki. Podniosłem głowę tej z lewej strony i wszedłem w posiadanie niebieskiego kryształu. Aby zdobyć zielony, musiałem pociągnąć za róg na głowie lewej, a następnie przejść naokoło przez łazienkę, kanał wentylacyjny i otworzyć głowę prawej.



Kluczem ze skrzyni otworzyłem pokój Nefariousa. Musiałem się nieźle nabiegać, aby zdobyć okulary leżące na regale: kiedy wpadły na wiatrak, przesunąłem dźwignię w ścianie, głowę łosia ściągnąłem używając fotela, mięsożerną roślinkę podrażniłem kostiumem muchy, a wazę rozbiłem młotkiem. Uff... ale tu bałagan.

Kratę na ostatnim piętrze otworzyłem rękawicą zbroi, nałożoną na kij bilardowy. Wciągnąłem w płuca hel z balonika i, naśladując głos Lugnuta, otworzyłem lewe drzwi. Przed rozmową z kotką założyłem okulary. Jej czary odbiły się od nich i sama się zahipnotyzowała. Poprosiłem ją, aby pomogła mi otworzyć drzwi ze skanerem linii papilarnych. Była posłuszna jak dziecko. W centrum dowodzenia uruchomiłem pulpit umieszczając cztery kryształy w odpowiednich miejscach. Przesunąłem dźwignię i wyjąłem ze schowka urządzenie, które podobno miało mi pomóc wrócić do domu. Kombinując przy monitorze obok drzwi otworzyłem wszystkie wrota, wyłączyłem pole siłowe dookoła Malevolatora pozostawiając światła zapalone. Wsiadłem do pojazdu i...

O! Przepraszam. Telefon dzwoni. Zaraz! Przecież ja nie noszę telefonu komórkowego. To prezent od Fluxa, dar, o którym jeszcze nie zdążyłem opowiedzieć. A więc to nie był sen...

Komputerowa Encyklopedia M.M. PWN

JEŻELI ZMĘCZYŁEŚ SIĘ PRZEWRACANIEM TYSIĘCY STRON KSIĄŻKOWEJ ENCYKLOPEDII W POSZUKIWANIU INTERESUJĄCYCH CIĘ WIADOMOŚCI, TO NAJWYŻSZY CZAS, BYŚ UŁATWIŁ SOBIE ŻYCIE. NOWA „ENCYKLOPEDIA MULTIMEDIALNA PWN" TO JEST WŁAŚNIE TO, CZEGO POTRZEBUJESZ.

Budowa EM PWN

„Encyklopedia Multimedialna PWN" mieści w sobie ponad 36 tysięcy haseł, zapisanych w formie kart. Karta z hasłem zawiera dotyczący szukanej informacji tekst, któremu mogą towarzyszyć zdjęcia, rysunki, animacje, nagrania dźwiękowe, mapy geograficzne lub astronomiczne oraz liczne wykresy, mapy statystyczne i modele.

Program posiada pomoc, która obejmuje m.in. wyjaśnienie zasad poruszania się po encyklopedii. Dodatkowo, jeśli wskażesz kursorem na przedmiot o nieznanej ci funkcji i naciśniesz prawy klawisz myszy, na ekranie ukaże się opis zasady działania tego obiektu.

W poszukiwaniu zaginionej ...

Wyszukiwania haseł dokonuje się poprzez szereg indeksów. Prócz skorowidzu słów, są to indeksy: tematyczny, czasowy, geograficzny, kategorii, lista ilustracji multimedialnych oraz indeks pracy własnej.

Indeks słów pozwala na alfabetyczne wyszukiwanie interesującego nas słowa. Większą część karty indeksu słów zajmuje lista wszystkich wyrazów użytych w encyklopedii, łącznie z odmianą wyrazów podstawowych. Listę ułożonych według alfabetu wyrazów można dowolnie przeglądać w poszukiwaniu naszego hasła. Można oszczędzić sobie wysiłku wpisując słowo, którego szukamy, w znajdujące się w indeksie okno edycji. Program wybierze wszystkie teksty zawierające podany wyraz.

Indeks tematyczny to prawdziwa kopalnia wiedzy, a może raczej drzewo wiadomości, gdyż został on skonstruowany w schemacie „drzewka". Konary drzewka, to pięć głównych tematów: technika, sztuka, przyroda, społeczeństwo i wiedza. Dokonując wyboru jednej z dziedzin przenosisz się na poziom gałęzi, wyrastających oczywiście z wybranego konara-dziedziny. Z tych gałęzi wyrastają gałązki prowadzące do różnych tematów, z których wyrastają inne, prowadzące do licznych podtematów. Z podtematów możesz wybrać poszukiwane hasło. Np. technika > elektronika > komputery > mikroprocesory > 486 DX.

Z pewnością często ci się zdarzało czytać o jakimś wydarzeniu i nie bardzo mogłeś umieścić je w czasie. Indeks czasowy rozwiąże ten problem: nie tylko będziesz mógł się dowiedzieć, kiedy miało miejsce zdarzenie, o którym czytałeś, ale także będziesz mógł sprawdzić, co działo się w tym samym okresie lub wcześniej albo później. Posługując się indeksem można operować stuleciami, wyznaczając ramy czasowe dość ogólnie lub przyglądać się historii szczegółowo, precyzując daty z dokładnością do roku. Indeks zawiera tylko hasła dobrze osadzone w czasie. Można za jego pomocą znaleźć opisy powstań i kampanii zbrojnych, biogramy słynnych ludzi, hasła dotyczące okresów panowania dynastii lub materiały traktujące o głównych prądach filozoficznych wybranych epok.

Jeżeli jesteś podróżnikiem szukającym przygód i zamierzasz odbywać długie wędrówki po licznych krajach i kontynentach, to z pewnością chciałbyś dowiedzieć się jak najwięcej o państwie, do którego planujesz się wybrać. Indeks geograficzny wydaje się być najlepszą w tym pomocą - umożliwia on dokładne poznanie regionów ziemskiego globu. Uwaga: indeks uwzględnia wyłącznie współczesny podział polityczny świata.

Indeks kategorii pozwala na szybkie wyszukanie informacji na temat wybranej przez nas kategorii obiektów. Umożliwia on odnalezienie haseł dotyczących na przykład: ludzi, budowli, rzek - itd.

Encyklopedia wyposażona jest w szereg rysunków, zdjęć, filmów, animacji, nagrań dźwiękowych i map, które wzbogacają jej zawartość. Wyszukiwaniem multimedialnych ilustracji określonego tematu zajmuje się indeks... ilustracji, rzecz jasna.

Indeks pracy własnej umożliwia sprawdzenie jakie hasła (i - jak często) były przez użytkownika sprawdzane. Bywa to bardzo pomocne, szczególnie w przypadkach, kiedy nie możemy zlokalizować interesującego nas artykułu.

Podsumowanie

„Encyklopedia Multimedialna PWN" to bardzo dobra, obfitująca w wiadomości publikacja. Oprawa graficzna EM PWN nie jest wyśmienita, ale jest dobra.

Obsługa encyklopedii jest o wiele trudniejsza, niż w innych tego typu programach - zanim zasiądziesz wygodnie w fotelu przed komputerem i uruchomisz EM PWN, przeczytaj dokładnie instrukcję obsługi załączoną do programu.

DYSTRYBUCJA
CD Projekt

UWAGA!
PC 486 DX@, 8 MB RAM, SVGA 1MB, CD-ROMx4, karta dźwiękowa 16 bit, Windows 3.1 lub nowsze

Konkurs prenumeratora

Zadanie:

1. Wymyślić hasło reklamujące nasz magazyn.
2. Zapisać hasło w wyznaczonym okienku na odwrotnej stronie kuponu prenumeraty

Zasady:

1. Zbierzemy kupony i wybierzemy 10 najlepszych haseł.
2. Hasło oceniane będzie pod względem oryginalności, pomysłowości i brzmienia.
3. Oceniać będzie Jury w postaci redakcji.
4. Lista zwycięzców wraz z ich twórczością będzie publikowana na naszych łamach.

Nagrody:

1. Każdy zwycięzca otrzyma w nagrodę grę komputerową.
2. Będą to najnowsze tytuły, które dopiero co ukazały się na polskim rynku.

Termin nadsyłania haseł:

1. Do końca czerwca.

Lista nagrodzonych:

W sierpniowym numerze **Resetu**.
Nagrody prześlemy pocztą.

Zaprenumeruj Reset

Reset:

Prenumerata półroczna ..... 19 zł
.....(3,17 zł za egzemplarz)

Prenumerata roczna ..... 35 zł
.....(2,92 zł za egzemplarz)

Reset CD.

Można go kupić jedynie poprzez zamówienie w naszej redakcji.
O tym, co znajdziesz w **Reset CD** dowiesz się na stronach 6 i 7.
Jeśli chcesz go posiadać, już dziś zamów go u nas !

Koszt Reset CD ..... 8 zł

Koszty przesyłki pokrywa redakcja.

Jeśli chcesz go kupić taniej zaprenumeruj !

Prenumerata Reset CD

3 miesiące: ..... 19 zł
.....(6,33 zł za egzemplarz)

6 miesięcy: ..... 35 zł
.....(5,83 zł za egzemplarz)

12 miesięcy: ..... 65 zł
.....(5,42 zł za egzemplarz)

Jeśli chcesz go kupić jeszcze taniej zamów go razem z pismem !

Prenumerata Reset + Reset CD

3 miesiące ..... 25 zł
.....(8,33 zł za komplet)

6 miesięcy ..... 45 zł
.....(7,50 zł za komplet)

Uwaga!!!

Najtańsza oferta! **Zniżka 38%!!**

Reset + Reset CD

12 miesięcy - 85 zł (7,08 zł za komplet)

Zamówienia na prenumeratę kolejnego numeru przyjmujemy do 20-tego poprzedniego miesiąca. Jeśli chcesz zaprenumerować numer czerwcowy, twoje zamówienie musi dotrzeć do nas do 20 czerwca, jeśli dotrze po tym terminie, dostaniesz prenumeratę od sierpnia.

Kupon prenumeraty należy wypełnić drukowanymi literami. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za skutki wynikłe z błędnego lub nieczytelnego wypełnienia kuponu.

NOWE PROCESORY

MAREK KONDERSKI

PENTIUM II VS. K6

PENTIUM POWOLI KOŃCZY JUŻ SWÓJ ŻYWOT. MOŻE UKAŻE SIĘ JESZCZE PENTIUM MMX 233MHz, ALE NA TYM KONIEC - ZA ROK PROCESOR TEN PODZIELI ZAPEWNE LOS 486. PODOBNIE MA SIĘ SPRAWA Z PENTIUM PRO: PLOTKI MÓWIĄ O OVERDRIVE Z MMX, ALE PRODUKCJA SZYBSZYCH WERSJI STOI POD ZNAKIEM ZAPYTANIA.

Intel na początek maja zaplanował premierę Pentium2, następcy Pentium i Pentium Pro. Z nadejściem „dwójki" czeka nas tzw. Slot One, czyli nowy sposób osadzania procesora na płycie głównej.

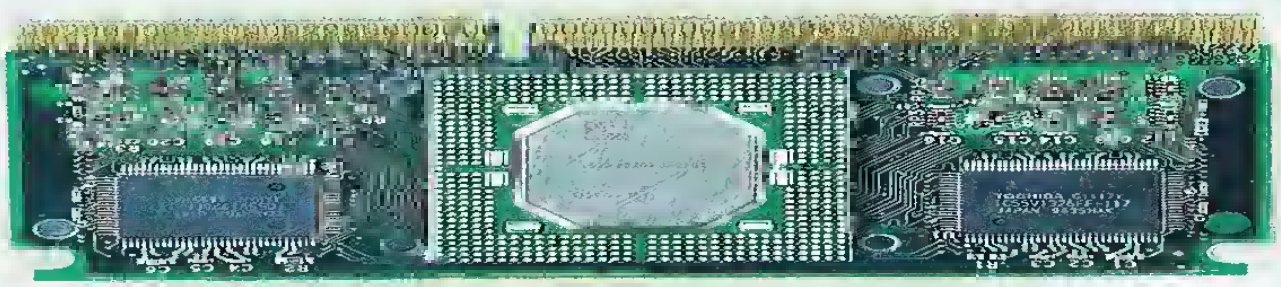
Pentium2 to przekonstruowane Pentium Pro. Dodano MMX, przebudowano cache L2, ulepszono obsługę aplikacji 16-bitowych. Pierwsze, nieoficjalne testy pokazują, że przyrost mocy obliczeniowej nastąpił głównie dzięki zwiększeniu częstotliwości taktowania (233 i 266 MHz, wkrótce 300MHz), natomiast sam procesor nie stanowi takiej rewelacji jak kiedyś 486 czy Pentium. Co więcej, ze względu na cenę i konieczność wymiany płyty głównej, będzie to propozycja dla wielu osób nieatrakcyjna.

Na horyzoncie pojawiło się jednak coś, co być może wkrótce zawładnie naszymi pecetami. Po raz pierwszy firmie AMD udało się wyprzedzić największego rywala i na początku kwietnia przedstawić swój procesor, K6, będący odpowiednikiem intelowskiego Pentium2. Jest on jak zwykle tańszy od produktu Intela.

Co oferuje K6, w skład którego wchodzi aż 8,8 miliona tranzystorów (MMX, oraz 64-kilobajtowy cache L1? Instaluje się go w gnieździe typu Socket7, co znaczy, że K6 pasuje do większości nowych płyt posiadających tzw. split (lub dual) voltage. Działa on też poprawnie na wielu płytach, których BIOS go nie rozpoznaje i często nawet różnica napięć rzędu 0,1 0,2V nie jest tu przeszkodą. Pierwsze egzemplarze K6 taktowane są zegarem 166, 200 lub 233MHz.

Wyniki testów są optymistyczne. Co prawda koprocesor to już tradycyjnie słabsza strona produktów AMD, ale i tak K6 jest rewelacyjny w Windows95 i porównywalny z PPro pod NT, a wyniki w DOSie są bliskie Pentium MMX. Nie dało się też zaobserwować niekompatybilności z produktami Intela. Niestety, nie mogłem jeszcze osobiście przetestować opisanych procesorów, dlatego opieram się na wynikach publikowanych w internecie. Osobom zainteresowanym konkretami polecam stronę www.sysdoc.pair.com.

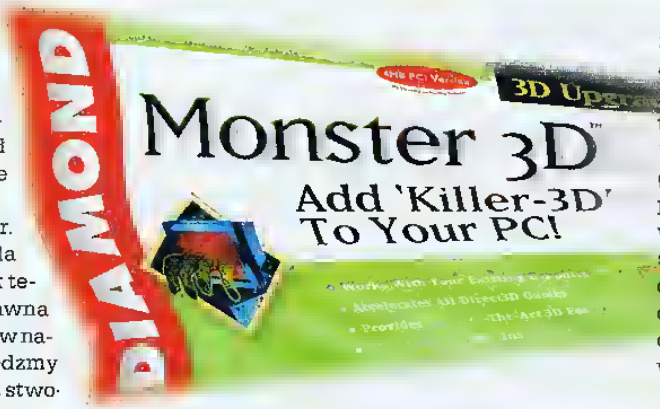
Jest zatem nadzieja, że pojawił się nowy procesor w sam raz dla graczy. Tym, którzy właśnie planują zakup Pentium, odradzam oszczędzanie na płycie głównej. Przymierzającym się do Pentium MMX zalecam cierpliwość: może okazać się, że za te same pieniądze kupicie coś znacznie lepszego.



Magia VOOdoo czyli w pazurach POTWORA

MAREK KONDERSKI

ZAPOMNIJ O PRZESZŁOŚCI. JEŚLI CHOĆ RAZ ZAGRASZ Z WYKORZYSTANIEM PRAWDZIWEGO AKCELERATORA TRZECIEGO WYMIARU, TWOJA ŻUCHWA ZNAJDZIE SIĘ NIEBEZPIECZNIE BLISKO PODŁOGI. TAK NAPRAWDĘ GRA BEZ NIEGO TO JAKAŚ WIELKA POMYŁKA.

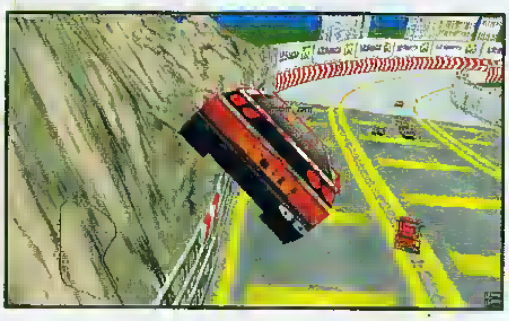


Jest! Nareszcie wpadł w moje ręce Diamond 3D Monster. Premiera tej karty miała miejsce mniej więcej rok temu, ale dopiero od niedawna zaczęła się ona pojawiać w naszych sklepach. Powiedzmy sobie jasno: jest to sprzęt stworzony tylko i wyłącznie z myślą o nas - graczach.

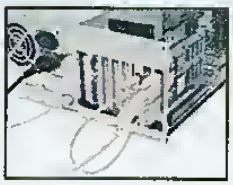
A TO CO?

3D MONSTER to najpopularniejszy akcelerator trzeciego wymiaru przeznaczony do użytku domowego. Oparty został na procesorze Voodoo Graphic firmy 3Dfx Interactive i wyposażono go w 4MB EDO RAM 45ns.

Jest to karta typu add-on, co oznacza, że montuje się ją w komputerze jako drugą, oprócz standardowej, kartę grafiki. Monster zajmuje się tylko grafiką 3D. Gdy jest ona wyświetlana, zwykła karta grafiki jest wyłączana. Ze względu na specyfikę rozwiązania, akceleracja 3D działa tylko w trybie pełnoekranowym, ale powiedzcie tak z ręką na sercu, kto z was gra w okienku?



Karta dostarczana jest ze sterownikami do Windows95, mnóstwem dem, kilkoma pełnymi wersjami gier i kabelkiem. Po osadzeniu w slocie PCI, wyjście karty grafiki łączymy z wejściem na akceleratorze, a jego wyjście - z monitorem. Rozwiązanie tego typu może powodować czasem nieznaczną utratę jakości obrazu, mogą wystąpić też pewne trudności z przełączaniem monitora, ale zazwyczaj wszystko odbywa się bez problemu.



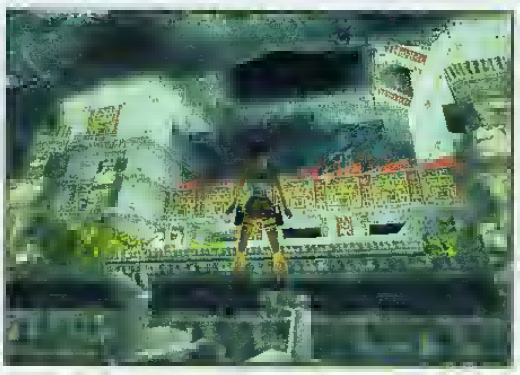
A PO CO MI TO?

Czy kiedyś wkurzałeś się, że najnowsza gra umiera na twoim niespełna półrocznym sprzęcie, a o kupnie szybszego nie ma mowy? 3D Monster zdolny jest wygenerować w ciągu sekundy 400.000 teksturowanych, dwu- lub trzyliniowo filtrowanych 25-pixelowych trójkątów już na P90, a na P166 - ponad 1.000.000! Posiada wszystkie cechy rasowego akceleratora: teksturowanie z korektą perspektywiczną, Z-buforowanie, teksturowanie animowanymi teksturami, anty-aliasing, cieniowanie Gourauda, MIP-mapping, dwu- i trzyliniowe filtrowanie i alpha-blending (efekt mgły). Dla porównania - bardzo dobra karta Matrox Mystique nie posiada wspomagania trzech ostatnich efektów.

Monster przyspiesza wszystkie gry używające Direct 3D, czyli te pod Windows95. Są także gry specjalnie dla tej karty napisane, a stosowne patche można znaleźć w sieci. Drugim firmowym standardem jest GLIDE, sterowniki są dostępne dla Windows 95, NT i DOS. Trwają prace nad sterownikami OpenGL dla Windows 95 i NT, a już dostępne pozwalają pograć w GLQuake.

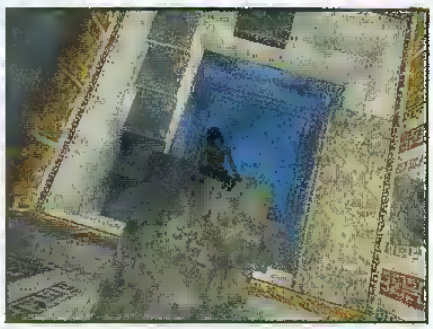
WNIEBOWSTĄPIENIE

Gry załączone do karty zostały tak dobrane, że każdy znajdzie tu coś dla siebie. Na początek Monster Truck Madness. Fajnie, fps podskoczyło, gra się płynnie, odjazdowy efekt rozmytych tekstur.



Diamond 3D Monster

PRODUKCJA: Diamond Multimedia
DYSTRYBUCJA: California Computer
CENA: ok. 900 zł



Załączony software:

FULL VERSION:, Hyperblade, Mechwarrior 2*, Whiplash, VRSoccer 96*

DEMO: Descent 2, EF2000*, Scorched Planet, Tomb Rider*, Terracide, Decathlon, Captain Quazar, You don't know Jack, Diablo, The Neverhood, Road Rash, Fire Fight, (Hold onto your) Nuts!, Drowned God, Ravage D.C.X., Flight Unlimited, Hellbender, Monster Truck Madness, War Wind, Free Enterprise, DeathDrome.*

*)optymalizowane specjalnie dla 3Dfx

Wyniki testów

bez akceleratora	z akceleratorem
Monster Truck Madness	
12 fps	21fps
Tunnel 3D 640x480 16-bit	
7 fps	60 fps
PC Player 3D benchmark 640x480 16-bit	
4,8	21,9

testy przeprowadzono na pentium 166 32MB RAM i ET6000.

fps (frames per second) - ilość klatek animacji na sekundę, jaką zdolny jest przetworzyć komputer

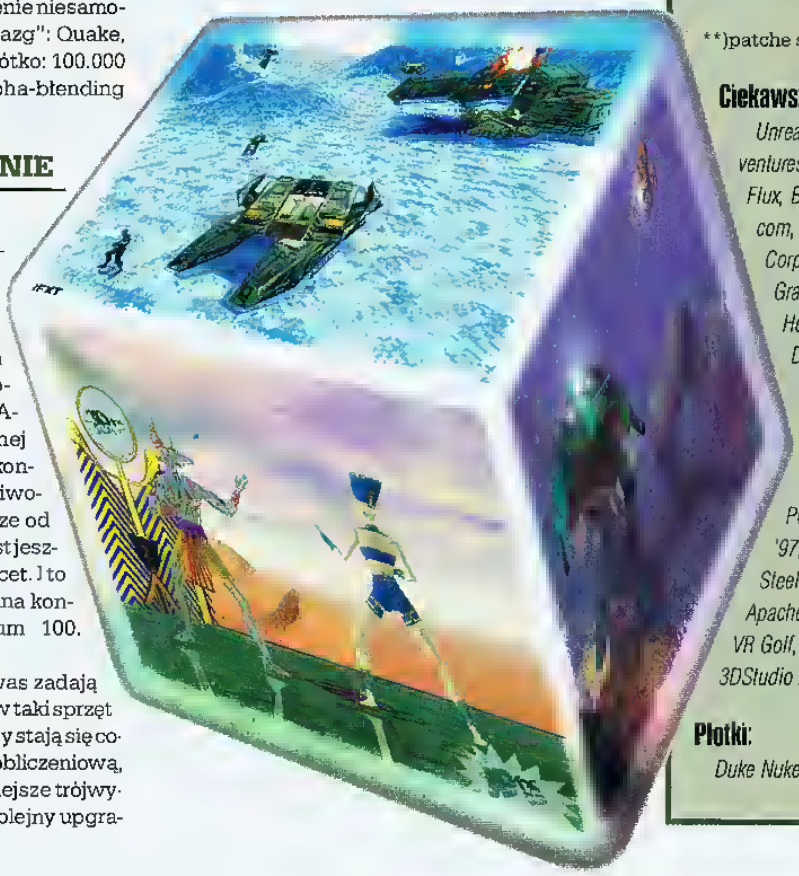
Hyperblade. Tu się wahałem. Niepotrzebnie, ta płynność, szybkość akcji, nadają grze nowy wymiar, zupełny odjazd.

Najlepsze na deser. Zabrałem się za Descenta. A potem umarłem. Przyszedł kumpel. Pokazałem mu Descenta. Umarliśmy obaj. Jak żyję nie widziałem czegoś takiego. Żadne zdjęcia tego nie oddadzą, to było mega, cool i w ogóle. Obraz ze wszystkimi detalami był tak płynny, że to się w pale nie mieści. Oglądając później Tomb Raidera odniosłem wrażenie, że jego zwolennicy odczują to samo, co ja przy Descencie. Superpłynne scrollowanie tła, wrażenie niesamowite. No i jeszcze mały „drobiazg": Quake, a ściślej GLQuake. Powiem krótko: 100.000 razy lepszy od zwykłego. Alpha-blending rządzi!

TWARDE LĄDOWANIE

Czas zejść na ziemię. Pomoże nam w tym cena naszego potwora. Cena, którą widzicie w stopce jest już nowa, bo Firma Diamond 29 kwietnia ogłosiła 20% obniżkę na ten produkt. Cóż z tego, skoro DIAMOND 3D MONSTER w pełnej wersji kosztuje tyle, co dobra konsola. Daje porównywalne możliwości, zaś gry pecetowe są tańsze od konsolowych, ale potrzebny jest jeszcze mały dodatek do karty - pecet. I to nie byle jaki, pierwsza rozsądna konfiguracja to dopiero Pentium 100.

Z pewnością niektórzy z was zadają sobie teraz pytanie, czy warto w taki sprzęt inwestować? Zauważcie, że gry stają się coraz bardziej zachłanne na moc obliczeniową, a celują w tym coraz popularniejsze trójwymiarówki. Nie pomoże tu już kolejny upgrade procesora, MMX itp. Pecet jest maszynką uniwersalną, nadaje się do wszystkiego, ale zawsze pozostanie w tyle, za sprzętem dedykowanym do zadań specjalistycznych. Rozważając cenę zestawu zwróćmy też uwagę na wartość załączonych gierek. Czy warto inwestować w monstera? Moim zdaniem warto, ja swojego nikomu nie oddam!



Dostępne gry zoptymalizowane dla 3Dfx:

*Agile Warrior, Cyberdome, Cyber-Gladiators, CyberPuck II, Descent 2**, Die Hard Trilogy, EF2000, Mech Warrior 2, Monster Truck Madness, Quake**, Scorched Planet, Terracide, Tomb Raider**, Toshinden**, VR Soccer '96, Whiplash, Time Warriors*

**)patche są w Internecie

Ciekawsze zapowiedzi:

Unreal, A-10 2 Tank Killer, Adventures on Lego Island, Aeon Flux, Barb Wire, EF2000 Tatcom, Flight Unlimited 2, Flying Corps, Formula 1, G-Police, Grand Slam Baseball '97, Hexen 2, Independence Day, Jedi Knight, Lands of Lore: Guardians of Destiny, Magic Carpet 2, MDK, Mech Warrior: Mercenaries, MiG Alley, POD, Power Play Hockey '97, Reloaded, Starfighter, Steel Legions, SWIV, Team Apache, TFX: F-22, VR Baseball, VR Golf, Wipeout XL, plug-in dla 3DStudio MAX

Plotki:

Duke Nukem 3D

INTERNETOWE ABC

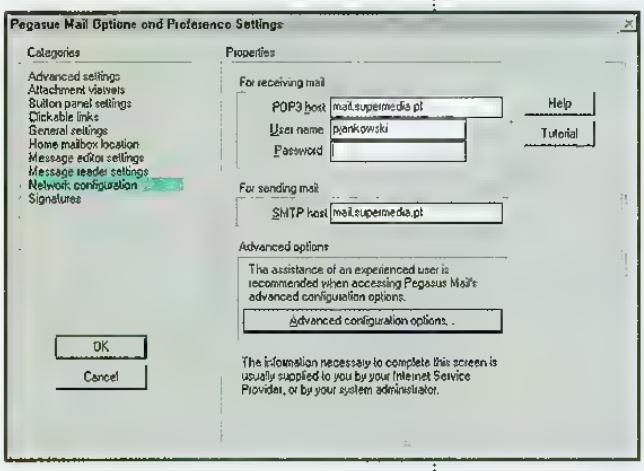
„INTERNET DLA ZIELONYCH" NIE JEST WYCZERPUJĄCYM PODRĘCZNIKIEM. PRZEDSTAWIANIE WSZYSTKIEGO KROK PO KROKU ZAJĘŁOBY WIĘCEJ MIEJSCA, NIŻ POZWALA NA TO ZDROWY ROZSĄDEK. ZADANIEM CYKLU JEST RACZEJ POKAZANIE, ŻE NIE TAKI DIABEŁ STRASZNY, JAK GO MALUJĄ.

INTERNET DL@ ZIELONYCH

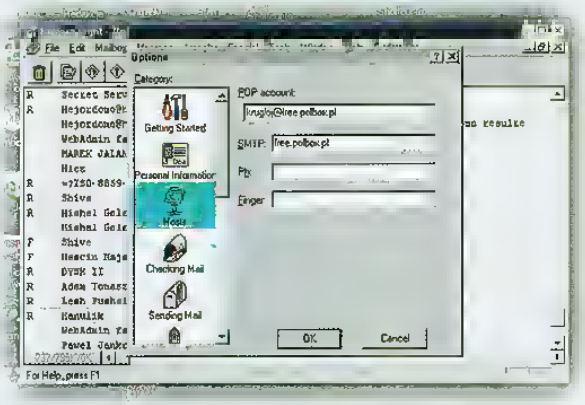
WITIA KRUGŁOJ

Poczta elektroniczna

Każdy z programów obsługujących pocztę, czy będzie to Eudora, Pegasus, czy windowsowy Internet Mail - aby mógł wypełniać swoją rolę, musi otrzymać od ciebie kilka podstawowych danych. Musisz podać mu nazwę swojej skrzynki pocztowej (USER NAME) oraz hasło (PASSWORD). Ale to nie wszystko. Musisz jeszcze poinformować swój program, z którego komputera ma on odczytywać przychodzącą pocztę oraz na który komputer dostarczać ma listy wysyłane przez ciebie. Nazwy tych komputerów umieszcza się w okienkach: POP3 SERVER i SMTP SERVER. Pierwszy odpowiada za odbieranie, drugi za wysyłanie poczty. Wszystkie te dane powinieneś otrzymać od providera, u którego zostało wykupione konto, lecz w większości przypadków wynikają one wprost z adresu (oczywiście z wyjątkiem hasła, które dobrze jest dokładnie pamiętać). Weźmy np. użytkownika z kontem: „kowalski@ala.ma.kota.pl.". Nazwą użytkownika jest tu „kowalski", a nazwą zarówno serwera POP3 jak i SMTP będzie „ala.ma.kota.pl.". To oczywiście najprostszy, ale też i najczęściej spotykany przypadek.



W niektórych przypadkach może być jednak inaczej. Weźmy adres „kowalski@supermedia.pl.". W tym konkretnym przypadku, serwery POP3 i SMTP nie znajdują się wcale pod adresem „supermedia.pl." tylko „mail.supermedia.pl." - taką też nazwę trzeba wpisać w odpowiednie pola. Oczywiście nie jest to żaden kłopot, gdyż programy pocztowe przewidują i takie rozwiązania. Na początkujących czyha jednak pewien haczyk. Ponieważ serwer odpowiadający za wysyłanie poczty ma adres „mail.supermedia.pl.", listy będą wychodziły z adresem zwrotnym „kowalski@mail.supermedia.pl.", który nie jest właściwym adresem! W takim przypadku trzeba jeszcze w naszym programie pocztowym wpisać prawidłowy adres zwrotny (np. w polu „Return adress" w Eudorze czy „From field" w Pegasus Mail) i wszystko gra!



Jeśli wpisałeś już wszystkie dane, najpierw spróbuj wysłać list na swój własny adres. Jeśli wszystko działa jak należy, możesz teraz dodać swoim listom blasku tworząc fantazyjny podpis (SIGNATURE). Np. w Eudora Mail opcja SIGNATURE znajduje się w menu TOOLS, a w Pegasus Mail - w TOOLS, pod pozycją OPTIONS. Podpis może składać się nawet z kilkunastu linii tekstu i od momentu, gdy go stworzysz, będzie dodawany do każdego wysyłanego przez ciebie listu. Zwykle wystarczy podać w podpisie swoje imię, nazwisko i adres pocztowy. Dzięki stworzeniu podpisu (signature) nie będziesz musiał pamiętać o wpisywaniu tych wszystkich rzeczy ręcznie - program pocztowy doda je za ciebie automatycznie na końcu listu. Jeśli używasz sygnatury, nie wpisuj już swoich danych pod treścią listu - dwukrotnie powtórzone dane osobiste będą głupio wyglądać.

Listy dyskusyjne

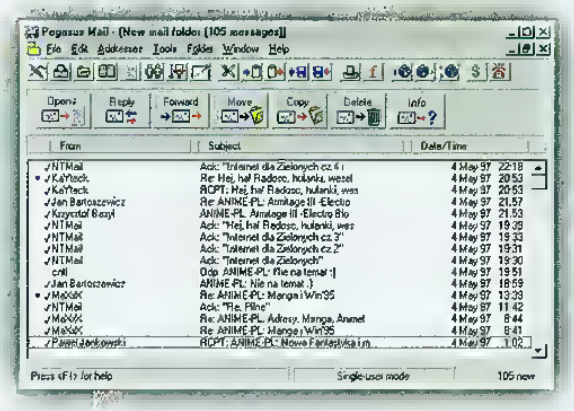
Dobrym miejscem do zdobycia przy pomocy poczty nowych „internetowych" znajomych są listy dyskusyjne. Są to specjalne skrzynki pocztowe, które pośredniczą w przekazywaniu wiadomości pomiędzy członkami listy. Każda wysłana na listę wiadomość jest kopiowana i rozprowadzana do wszystkich zapisanych osób.

Wszystkie listy dyskusyjne generalnie dzielą się na dwa rodzaje: listy zarządzane przez człowieka i listy zarządzane przez automat. Jeśli lista jest zarządzana ręcznie, nie ma nic prostszego, niż wysłać pod ad-

Listy dyskusyjne to tylko jedna podgrupa tzw. list adresowych. Drugą są tzw. listy dystrybucyjne. Zasada działania obu jest podobna: rozsyłają one wiadomości do wszystkich zapisanych na nie osób. O ile jednak lista dyskusyjna rozsyła korespondencję przysłaną wcześniej przez osoby biorące w niej udział, o tyle lista dystrybucyjna nie przyjmuje listów od użytkowników, a jedynie rozsyła jakiś specyficzny produkt: gazetę, biuletyn, ogłoszenia itp. itd.

resem jej administratora list z prośbą o dopisanie nas do listy. W przypadku, gdy zarządcą jest automat, musimy dostosować swoją prośbę do wymaganej przez niego składni poleceń. Najpopularniejszym automatem mogącym obsługiwać olbrzymie listy (nawet do kilku tysięcy użytkowników) jest Listserv, tym niemniej nie jest on jedyny. Jeśli więc napotkasz adresy pocztowe, które zaczynają się od słów takich jak: listserv, listproc, maiser, majordomo, to możesz być pewien, że właśnie natknąłeś się na serwer obsługujący jakieś listy adresowe.

Gdy zapiszesz się na listę, prawie natychmiast zaczniesz dostawać wiadomości. Powstrzymaj się jednak przed natychmiastowym na nie odpowiadaniem. Skoro jesteś tu nowy, najpierw zorientuj się, jakich tematów dotyczy dyskusja. Często tematy, jakie chciałbyś poruszyć, były dosłownie parę dni temu omawiane - w takim przypadku wyjdziesz na nudziarza. Ogólna zasada - nie utrudniaj życia innym. Jeśli masz do innego użytkownika listy jakąś sprawę, wyślij list na jego prywatny adres (widać go w nagłówku każdej wiadomości z listy). Nie dodawaj też do listów długich plików (obrazków, programów itp.) - pamiętaj, że inni użytkownicy będą je musieli odebrać i na pewno nie będą ci wdzięczni za stracony czas.



Jednym z najczęstszych błędów popełnianych przy posługiwaniu się listami dyskusyjnymi jest mylenie adresu administratora z adresem listy. Ważne jest, by zapamiętać, że - niezależnie od tego, czy lista jest zarządzana przez człowieka, czy przez automat - adres listy oraz adres, pod którym możemy się na listę zapisać, to dwie zupełnie różne rzeczy! Wysyłanie prośby o wypisanie z listy pod adres listy jest dla jej uczestników dość denerwujące (taka prośba jest rozsyłana do wszystkich!) i zdradza wszystkim, że mają do czynienia z żółtodziobem.

Jak pisać?

Mimo, iż pisanie listów wydaje się zajęciem niezwykle prostym, kryje w sobie też pewne niebezpieczeństwa. Listy w Internecie mają przeważnie charakter krótkich notatek, zdań w dyskusji, często zawierających skróty myślowe. Niewiele tu miejsca dla szczytnej sztuki epistolografii. Mimo to, kultura wypowiedzi odgrywa bardzo istotne znaczenie.

Początkujący powinni przede wszystkim pamiętać, że list to nie jest bezpośrednie spotkanie. Zdanie wypowiedziane na głos do kolegi i to samo zdanie na ekranie monitora mogą wywołać dwie zupełnie różne reakcje. Dzieje się tak dlatego, że list odarty jest z całej sfery gestów, mimiki, modulacji głosu, którą moglibyśmy pokreślić np. ironię wypowiadanego zdania. Adresat listu może odczytać zupełnie poważnie coś, co miało być żartem! Uważaj co piszesz, inaczej nawet korespondując z dobrym kolegą bardzo łatwo możesz spowodować nieporozumienie lub nawet obrazę.

Pewnym wyjściem z sytuacji są tzw. buźki - sekwencje znaków dołączane na końcu zdania, które sygnalizują barwę emocjonalną wypowiedzi. Aha, jeśli nie wiesz, dlaczego znaki te nazywają się „buźkami", obróć głowę o 90 stopni w lewo lub przekręć „Reset" o 90 stopni w prawo i przyjrzyj się im ponownie.

Należy przy tym pamiętać, że żadna „buźka" nie zastąpi jasnego i prostego stylu pisania. Najlepiej jest pisać zrozumiale, tak aby później nie ratować sensu zdań znaczkami. Jeśli nie chcesz dać się poznać z najgorszej strony, wykreśl ze swojego słownika wszelkie wyrazy nieprzyzwoite i przede wszystkim: ZACHOWUJ SPOKÓJ. Jeśli nawet dostałeś niezbyt uprzejmy list, którego autor potraktował cię ostro lub wręcz przeciwnie: ostentacyjnie zlekceważył - nie odpowiadaj natychmiast (policz do dziesięciu, wybierz się na spacer wokół bloku). Przede wszystkim, pomyśl chwilę, czy na pewno właściwie odczytałeś wiadomość. Może ktoś chciał być jedynie dowcipny i mu nie wyszło...

Komendy listserva:

SUBSCRIBE nazwa_listy imię nazwisko
- zapisanie się na listę

SIGNOFF nazwa_listy
- wypisanie się z listy

SET nazwa_listy NOMAIL
- czasowo blokuje pocztę z listy adresowej

SET nazwa_listy MAIL
- wznawia otrzymywanie korespondencji z listy

SET nazwa_listy DIGEST
- kompresuje w pojedynczy plik wszystkie wiadomości z jednego dnia (polecenie nie zawsze dostępne)

REVIEW nazwa_listy
- poznanie wszystkich użytkowników danej listy (czasami komenda taka jest dostępna jedynie uczestnikom danej listy)

LIST
- wypisuje wszystkie listy dyskusyjne obsługiwane przez dany automat

HELP
- zwraca ściągawkę z najpopularniejszymi komendami

Buźki:

:-)	*„uśmiech" to najpopularniejsza i jednocześnie najbardziej uniwersalna buźka.*
:-D	*„szeroki uśmiech"*
;-)	*„porozumiewawcze mrugnięcie"*
:-O	*nie trzyma się otwartych ust w to warzywie, ale jeśli jest to wiadomość, po której opada szczęka...*
:-(	*och, jakie to smutne...*

Reset po godzinach...

Rasowy gracz sterczy przed monitorem do upadłego, aż pokona jeszcze jeden poziom, wykosi w pień armię przeciwnika czy rozwiąże tę ostatnią zagadkę - zanim zacznie świtać. Żeby nie zwariować i nacieszyć się tym pięknym światem, większość z nas robi coś jeszcze. Ta cała reszta - tym właśnie zajmujemy się w Odlotach.

Motywy w rubryce przewijają się różniaste: wampiry, komiks, muzyka industrialna, wirtualne studio i co tylko chcesz. Reguła jest taka: temat może być luźno związany z grami, czasami wcale, ale musi być odjazdowy i ciekawy.

Jeżeli spodobało ci się coś w Odlotach, a nie ma kontynuacji w następnym numerze, to nie rozpaczaj. Opisany temat jest konikiem autora, często ma on na tym punkcie świra i byłby w stanie zapisać cały numer tylko o tym. Stąd wentyl bezpieczeństwa, co nie znaczy, że nigdy nie będziemy do tematu wracać. Jesteśmy otwarci na propozycje - napisz!

3..2..1 Odlatujemy.

REDAKCJA

Przegub Johny'ego

Johny połechtał boki swego nieustraszonego wierzchowca ostrogami, zakończonymi nie dość ostro, nie dość tępo, lecz w sam raz. Ten zarżał dla niepoznaki i obaj ruszyli naprzeciw przygodzie, nie mając oczywiście nic naprzeciwko. Fałszem jednak okazałoby się twierdzenie, że ruszyli przed siebie - Johny bowiem, nie wiedzieć czemu, zasiadł w siodle nie tyle do góry nogami, co tyłem na przód. Kierując się na zachód Johny dziwił się - tak, on naprawdę był zdziwiony - że miast do horyzontu zbliżać się, oddalał się od niego. Kowboj zrzucił to na karb zjawiska zwanego Fata Morganą, mimo że nie wiedział na czym ono polega. Jego rozdygotane ego zostało ukołysane. Teraz mógł oddać się wspomnieniom. Dla wielu były one wczesnowieczorne, dla innych późnopopołudniowe. Jedno nie ulegało wątpliwości: w zachodzącym słońcu Kansas Johny pogrążył się w zadumie.

Nie bał się niczego. Owszem, czasem czuł się niedowartościowany, bądź niedoceniony. Niekiedy też nie mógł oprzeć się wrażeniu, że został oszukany. Ale strach był mu obcy, niczym nieznajomy. Przypomniał sobie czasy, gdy jako dziecko zdradzał przejawy heroizmu, a jego nietuzinkowa osobowość zdawała się krzyczeć: Oto Ja, wolna jednostka.

Matka Johny'ego, widząc, że Johny ma kłopoty z przyswojeniem potrzebnej do zdania z klasy do klasy dawki wiedzy, kazała mu chodzić do szkoły także w niedziele. Nie zważała na fakt, iż nauczycielka, pani Jenny, niedziele właśnie spędzała wraz z mężem i dziećmi na pikniku poza miastem. Zresztą prawo stanu Kansas mówiło wyraźnie (i nie dlatego, że ćwiczyło dykcję), że tak, jak wolne soboty dla poszukiwaczy złota i płatnych zabójców, tak wolne niedziele dla uczniów. Dla Niego, wolnej jednostki, wolna niedziela była czymś oczywistym. W jedną z niedziel nie obawiał się wyznać tego matce: „Dla Mnie, wolnej jednostki, wolna niedziela jest czymś oczywistym". „Synu nie wiesz o czym mówisz" - odparła rodzicielka i mocno chwyciwszy Johny'ego za przegub nie puściła go aż do drzwi szkoły. Tam przeczytała wszystkie anonse widniejące na szkolnej tablicy ogłoszeń i, mimo że plan lekcji kończył się na sobocie, nie zwróciła na to najmniejszej uwagi. Chciała, by jej syn pobierał nauki siedem dni w tygodniu, bo, jak doszła do wniosku, tyle właśnie dni ma tydzień i nie ma żadnego powodu, by Johny nie uczył się co dnia. I tak, jak nie zauważyła planu lekcji, tak nie spostrzegła, że przegub jej syna (który wciąż mocno trzymała) był przegubem rewolwerowca, przegubem samotnego jeźdźca pędzącego przez prerię, przegubem Jego, wolnej jednostki. Być może nie zastanawiała się nad tym, a być może jej ograniczone pole widzenia pozwalało dostrzegać w Johny'm tylko cechy odziedziczone po ojcu. Ojciec, jako rzeźnik, dysponował przegubem rzeźnika, nie zaś przegubem wolnej jednostki.

opowiadania popełnili:
DOKTOR KOCHAŁ OPAŁ & ADAM Z RAJU

Basen

Na teren Stolecznego Ośrodka Sportowego Czesiu wbiegł jak zwykle spóźniony. Przeskoczył próg. I co? I nic, stracił orientację przestrzenną. „Cholera, gdzie by tu pójść? Gdzie jest ten pieprzony basen?" Lecz nagle pojawił się Ratunek. Pomoc miała postać pani o powierzchowności walenia z wybałuszonymi, wielkimi fiszbinami. Jednym słowem, kobieta posiadała aparycję charakterystyczną zarówno dla Mitycznej Słodkiej Ciotuni Z Przyjęć Rodzinnych, jak i dla Szatniarki Heli Z Jego Szkoły. „Czego tu pan szuka?" - dobiegło uszu Cześka groźne pytanie. Przez jego zaciśnięte niepewnie wargi wydobyła się odpowiedź - „Basenu. A czego tu można jeszcze szukać". „A, pan pływać zaszedł. A, to rozumiem... Proszę się rozebrać, wziąć wieszak, zostawić karnet i pójść prosto". „Dziękuję za informację" - wystękał i pobiegł się przygotować. Z oddali słyszał jeszcze wykrzykiwane altem rady: „Niech pan założy klapki. Ma pan czepek? Myjemy pupę a nie głowę!" Ostatni tekst zma-

Za kufel piwa

Stali przed szkołą do szóstej po południu. Matka Johny'ego stwierdziła, że pani Jenny urządziła lekcje poza miastem, a Johny jej o tym nie powiedział. Dostał srogie lanie. Nie płakał. Spojrzał tylko na swój przegub, potem na opuchnięte i zaczerwienione pośladki i westchnął. Poczuł się niedowartościowany.

Tydzień później matka była zbyt zajęta, by zaprowadzić Johny'ego do szkoły. On jednak obiecał, że zrobi dla niej wszystko, i że pójdzie sam, będzie uważał, a w drodze powrotnej do domu - odrobi lekcje. Wrócił o umówionej godzinie na obiad i na pytanie matki, co robił w szkole, odparł pochopnie i nieopatrznie, że zastrzelił 3 wiewiórki i ranił zająca. Dostał srogie lanie. Nie płakał. Spojrzał tylko na swój przegub, potem na opuchnięte i zaczerwienione pośladki i westchnął. Poczuł się niedoceniony.

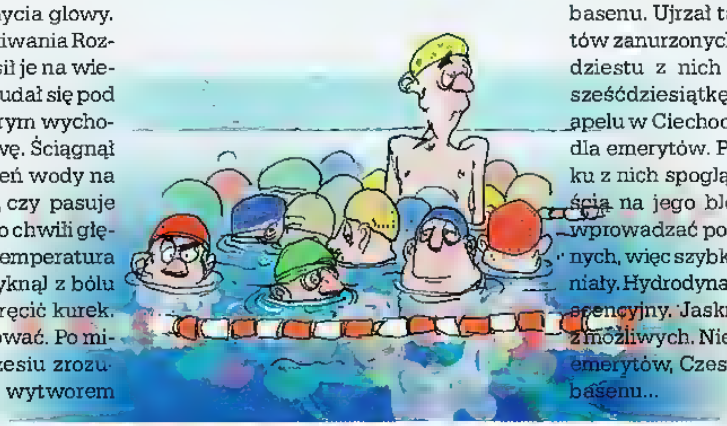
W kolejną niedzielę matka Johny'ego znów była zajęta i puściła chłopca samego. Ten inwestował w swój przegub, wymierzając celne trafienia we wszystko, co się ruszało. Oszczędzał tylko ludzi, ale i ten zwyczaj z czasem przeminął. Nie przyznał się matce - nie ze strachu, ale dlatego, że nie pytała. Spytała natomiast panią Jenny, czy Johny był w niedzielę w szkole. Ta odparła, że nie, mając na myśli to, że w niedzielę nie ma lekcji, a nie to, że Johny wagaruje. Dostał srogie lanie. Nie płakał. Spojrzał tylko na swój przegub, potem na opuchnięte i zaczerwienione pośladki i westchnął. Poczuł się oszukany.

Do rzeczywistości przywróciło go silne kichnięcie. Z akrobatyczną sprawnością zmienił wektor przyłożenia swojego ciała do konia i, tworząc jedność ze swym kasztanem, oczekiwał nieznanego.

Pocisk był nieduży. Srebrny, z obłym czubkiem. Właściwie, wydawałoby się, niezbyt groźny. Na pewno nie przebiłby pancerza czołgu. Na pewno... Ale leciał. I to na dodatek w kierunku Zdziśka. Zdzisiek nawet nie wiedział kto go wystrzelił. Tyle było przecież zamieszania. Wszedł jakąś godzinę temu do tego baru. Zamówił piwo. Usiadł przy ladzie i czekał. Po jakimś czasie, może po 20 minutach, podszedł do barmanki i zapytał, co się dzieje. Z jego, Zdziśkowym - piwem, oczywiście. Przecież się pieni - padła odpowiedź. Zdzisiu zawsze był trochę nerwowy. Troszeczkę. Chwycił nóż i zaczął nim coś majstrować przy barmance. Już w podstawówce nazywali go Złotą Rączką. Po wycięciu jakiegoś skomplikowanego wzoru na sweterku kobiety, ze zdumieniem zauważył, że coś jej odpadło. Konkretnie ubranie. Rzeczony sweterek, króciutka spódniczka, majteczki i staniczek. Barmanka była pod trzydziestkę, więc, co tu kryć, Zdzisiu poczuł się mężczyzną. Tak na maksa. Już, już był blisko swej wybranki, gdy ktoś go chwycił za lewy bark. Akurat ten właśnie, który mu była przytrzasnęła sąsiadka w windzie. Ból był straszny. Przejmujący, przygniatający i w ogóle nie do pozazdroszczenia. Zdzisiu, po raz kolejny tego wieczora, nie wytrzymał. Wypuścił nóż, chwycił mocno stolek i walnął nim tego ktosia. Jak się okazało, dwumetrowego, rosyjskiego ochroniarza. Z trudem przełknął ślinę, skulił się w sobie i czekał na reakcję przeciwnika. „Moskal" jednak padł. Twarzą w stół, a rękoma w biust jakiejś mocno tlenionej blondynki. Obok niej siedział chłopak. Młody, ale za to w dresach. Cały w trzech paskach. Popatrzył nie wiadomo dlaczego akurat na Zdziśka i wyciągnął zza suwaka swej oryginalnej, szeleszczącej kurteczki czarny, błyszczący przedmiot. Magnum. Oczywiście to największe - kaliber 44. W tym samym momencie do sali wpadli zamaskowani osobnicy w tajemniczych, czarnych, niewiele mówiących uniformach. Ochroniarze, gliny albo Bóg wie kto jeszcze. Padło kilka strzałów. Dosłownie kilka. Ktoś tam padł, ktoś zarzęził, a nieduży mózg dresiarza wylądował nie wiadomo jakim cudem w kuflu Zdziśka. Wtedy to właśnie pocisk rozpoczął swą podróż w kierunku głowy Zdzisia. Zdzisiu po raz pierwszy w życiu nie wiedział co zrobić. Właściwie nie miał nawet czasu, aby się zastanowić. Zginął. A chciał się tylko napić piwa...

terializował mu się niebawem przed oczami w formie plakatu, wyjaśniającego zalety szorowania pupy i wady mycia głowy. Zerknął nań i rozpoczął poszukiwania Rozbieralni. Zdjął ubranie, powiesił je na wieszaku, zaniósł do Szatni i ufnie udał się pod prysznice, aby zgodnie z dobrym wychowaniem umyć pupę, a nie głowę. Ściągnął kąpielówki i skierował strumień wody na swe krągłe pośladki (ciekawe, czy pasuje do nich określenie - jędrne?). Po chwili głębokiej zadumy zauważył, że temperatura wody niepokojąco wzrosła. Syknął z bólu i zapragnął czym prędzej zakręcić kurek. O dziwo, nie mógł go zlokalizować. Po minucie gorączkowych prób Czesiu zrozumiał, iż prysznic jest wytworem tzw. Hi-Techu. Dowodem na to była fotokomórka. Uspokojony, podreptał w kierunku basenu. Ujrzał tam dwudziestu paru facetów zanurzonych po sutki w wodzie. Dwudziestu z nich niechybnie przekroczyło sześćdziesiątkę. Czesiu poczuł się jak na apelu w Ciechocinku albo na zgrupowaniu dla emerytów. Po chwili spostrzegł, że kilku z nich spogląda z nieskrywaną zazdrością na jego blond czuprynę. Nie chciał wprowadzać podziału na łysych i owłosionych, więc szybko naciągnął Czepek. Wspaniały. Hydrodynamiczny. Opływowy. Fluorescencyjny. Jaskrawy. Najbardziej obleśny z możliwych. Nie zważając na tłok i wrzaski emerytów, Czesiu rzucił się w błękitną toń basenu...

rys. Ozzy

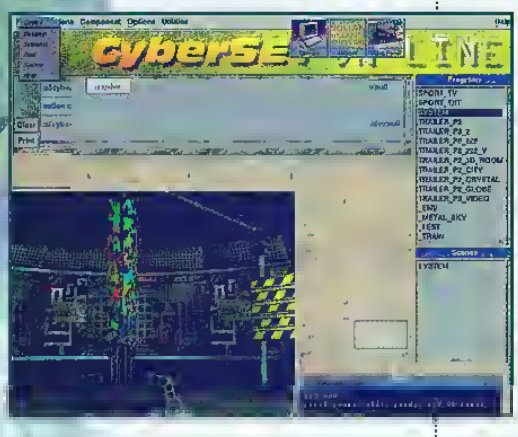


CYFROWE GENERATORY ZŁUDZEŃ

MAKSYMILIAN MCSON WRZESIŃSKI

PROGRAMY TELEWIZYJNE NA OGÓŁ MAJĄ DŁUGOŚĆ OD KILKUNASTU DO KILKUDZIESIĘCIU MINUT. EMITOWANE SĄ PRZEWAŻNIE JEDNORAZOWO. DO TEGO, CZASAMI, REALIZOWANE SĄ „NA ŻYWO". Z TYCH WŁAŚNIE PRZYCZYN, TRUDNO SPODZIEWAĆ SIĘ, ABY PROGRAMY TAKIE OBFITOWAŁY W KOMPUTEROWE EFEKTY SPECJALNE PORÓWNYWALNE Z POZIOMEM WIELKICH PRODUKCJI KINOWYCH. LEKARSTWEM NA TĘ „TELEWIZYJNĄ PRZYPADŁOŚĆ" WYDAJE SIĘ BYĆ TZW. WIRTUALNE STUDIO.

Przed wielu laty przełomu w technice telewizyjnej i filmowej dokonał efekt bluebox. Technika ta polega na filmowaniu obiektów na niebieskim tle, co · dzięki zastosowaniu różnych urządzeń elektronicznych - pozwala traktować filmowany obiekt (np. aktora bądź prezentera) i tło jako dwa odrębne składniki obrazu. Następnie postać nakładamy na inne tło i otrzymujemy w efekcie np. komentatora sportowego, który



unosząc się nad ziemią opowiada o zawodach balonów w Pernambuco.

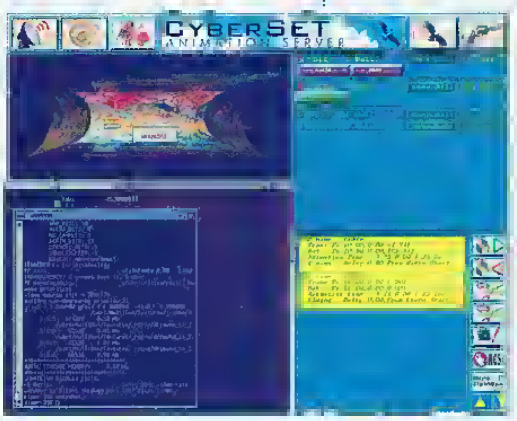
Myślisz, że prezenter z Teleexpressu siedzi na stołku ustawionym w reżyserce? Zapewniam Cię, że za nim nie znajduje się nic poza niebieską ścianą. Błyskawiczny rozwój komputerów spowodował, że bluebox nie jest już dzisiaj niczym niezwykłym: wykorzystuje się go na co dzień. Technika ta ma jednak jedną zasadniczą wadę - oferuje tylko „wyświetlanie" tekstury na dwuwymiarowym obiekcie, takim jak ściana studia.

Zasadniczą zmianę w wykorzystaniu blueboxu przyniosło opracowanie wirtualnego studia, które zostało zaprojektowane przez Polaków. Koncepcja polega na dokładnym śledzeniu pozycji i czynności wykonywanych przez kamery pracujące w studiu. Dane te są analizowane przez komputer, który oblicza, w którą stronę „patrzy" wskazana kamera, dzięki czemu może na blueboxie wyświetlić odpowiedni fragment tła. Tła z kolei tworzone są z trójwymiarowych obiektów, generowanych przez drugą maszynę.

Studio wirtualne składa się z trzech zasadniczych elementów: poczciwego blueboxu (który w końcowym etapie obróbki obrazu pozwala na połączenie tła i sylwetki prezentera), komputera rozpoznającego położenie kamer i komputera generującego wirtualną scenografię.

Najistotniejszym elementem systemu jest niewątpliwie komputer, który analizuje ruch i pozycję kamer. Początkowy projekt szczecińskiej firmy ELSAT - ciągle wykorzystywany przez wiele firm - zakładał zainstalowanie całej sieci czujników, określających m.in. stopień pochylenia obiektywu czy skalę zbliżenia (z ang. zoom). Jest to jednak rozwiązanie nieco niewygodne, gdyż przed każdym wykorzystaniem tak zaprojektowanego studia musi nastąpić jego kalibracja - ponowne wprowadzenie dokładnych danych dotyczących każdej z kamer. Do studia wjeżdża wtedy wypełniony aparaturą wózek, który wygląda trochę jak wyprodukowany przez NASA pojazd do badania powierzchni Księżyca.

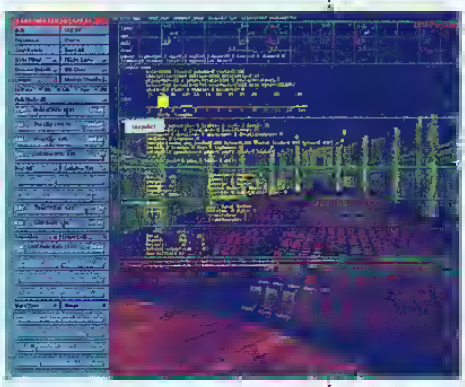
Chociaż system studia wirtualnego wykorzystującego czujniki jest niezwykle popularny i koncepcję tę rozwija wiele firm (m.in. RTSET z Izraela, BRAINSTORM ze Stanów Zjednoczonych, czy najpopularniejszy tego typu system o nazwie „Viper" - „Żmija" - produkowany przez amerykańską firmę DiscreetLogic), to jednak przyszłość wirtualnego studia należy chyba do izraelskiej firmy ORAD, która opracowała nowoczesną metodę rozpoznawania wzoru (z ang. pattern recognition). Metoda ta, nim przeszła do cywila, służyła do naprowadzania rakiet na cel.

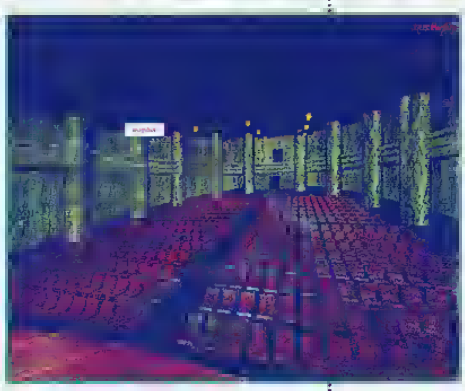


Do zastosowań militarnych wykorzystuje się zdjęcie satelitarne, na którym oznacza się, gdzie rakieta ma uderzyć w cel. Pocisk, za pomocą

systemu komputerowego i kamery telewizyjnej, rozpoznaje szczegóły terenu - drzewa, góry, zabudowania - i uderza z ogromną precyzją. W studiu wirtualnym układ ten wymaga naklejenia na ściany specjalnie zaprojektowanej kratki, która pozwala komputerowi interpretować położenie kamer. W odróżnieniu od innych systemów, pomysł firmy ORAD opiera się tylko i wyłącznie na analizie obrazu widzianego przez kamery i nie wymaga żadnych dodatkowych czujników.

Obraz przetwarzany jest przez układ o nazwie DVP-100, w którego skład wchodzi dziesięć transputerów, z których każdy wyposażony jest w procesor RISC i 256MB RAM - co daje łączną moc ponad 30 gigaflopsów (miliardów operacji zmiennoprzecinkowych) na sekundę. W rozpoznawaniu obrazu biorą udział tylko cztery transputery (a reszta niestety się nudzi). ORAD pracuje jednak nad oprogramowaniem umożliwiającym wykorzystanie wolnych zasobów tego systemu jako tzw. „render farm" dla programu Softlmage, za pomocą którego można tworzyć skomplikowane i superrealistyczne animacje trójwymiarowe.





Układ DVP-100 wykorzystywany jest między innymi przez projekt o nazwie CyberSport. Pozwala on przed meczem wprowadzić do komputera trójwymiarowe sylwetki graczy (filmuje się ich kamerą ze wszystkich stron), a następnie - na przykład po zdobyciu bramki - odtworzyć przebieg akcji z dowolnej perspektywy, choćby z punktu widzenia strzelającego zawodnika. Dodatkową właściwością zestawu CyberSport jest możliwość wymieniania w czasie rzeczywistym reklam na bandach otaczających murawę. Zestaw ten wykorzystywany jest między innymi przez kanał SKY Sports.

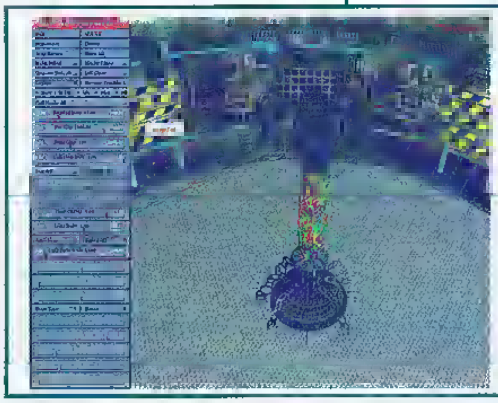
W wirtualnym studiu układ rozpoznający kratkę przekazuje dane za pomocą łącza równoległego do maszyny tworzącej na ich podstawie wirtualną scenografię.

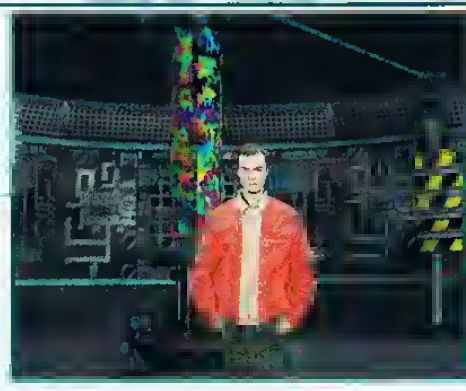
W telewizji POLSAT (w której miałem przyjemność realizować ten materiał) wykorzystuje się do tego celu komputer ONYX, który może wyrenderować, pokryć teksturami i odpowiednio oświetlić 11 milionów trójkątów na sekundę. (Wszystkie obiekty składają się z tych właśnie trójkątów - na przykład sześcian to 12 trójkątów). ONYX zawdzięcza swoją wydajność dwóm procesorom RISC R10000 oraz podsystemowi graficznemu Infinite Reality, który przetwarza grafikę w architekturze potokowej. IR posługuje się czterema silnikami geometrii (z ang. geometry engine) wspomagającymi translację (czyli przesunięcie o wektor), rotację (obrót wokół osi) i skalowanie zbiorów punktów.

Wu tualne studio to niesamowicie skomplikowany i drogi projekt, w którym drzemią ogromne możliwości. Zespół dobrych grafików ma możliwość stworzenia „z niczego" rozbudowanej scenografii, której realizm jest tak duży, że żaden z widzów nie domyśli się mistyfikacji.

Serdecznie dziękuję Wojtkowi Puchale za nieocenioną pomoc, nadzór merytoryczny i techniczny.

Autor niniejszego artykułu jest współtwórcą programu SYSTEM o tematyce komputerowej, emitowanego przez telewizję POLSAT w co drugą niedzielę o 8.30 rano.





WIELKI PRZEDWIECZNY

„NAJNIŻSZE JASKINIE NIE SŁUŻĄ ZGŁĘBIANIU PRZEZ OCZY KTÓRE WIDZĄ; CUDA ICH BOWIEM SĄ OSOBLIWE I PRZERAŻAJĄCE. PRZEKLĘTA JEST ZIEMIA, GDZIE UMARŁE MYŚLI ŻYJĄ W NOWYCH, DZIWNYCH POWŁOKACH CIELESNYCH, I ZŁYM JEST UMYSŁ, KTÓRY NIE ZAWIERA SIŁ WEWNĄTRZ CZASZKI..."

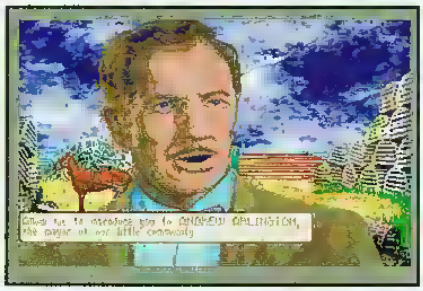
MAMUT

„... Mądrze rzecze Ibn Schacabao, że szczęśliwym jest grób, gdzie nie spoczywa czarownik i szczęśliwe jest nocą miasto, gdzie wszyscy czarownicy zostali spaleni na proch. Stare plotki głoszą bowiem, iż dusza zaprzedanego diabła nie zawiera sił w cmentarnej glinie, ale w tłuszczu i rozkazuje Robakowi, który pożera; aż z gnijących tkanek budzi się nowe upiorne życie, a leniwi żyjący w ziemi pod mordercą modelują i wypełniają jego puste wnętrze, aż napęcznieje do monstrualnych rozmiarów. Wielkie otwory wykopano w sekrecie w miejscach, gdzie (...) wystarczyłyby zwyczajne pory, istoty zaś, które winny pełzać, nauczyły się stąpać jak ludzie".

Abd al-Azrad, NECRONOMICON

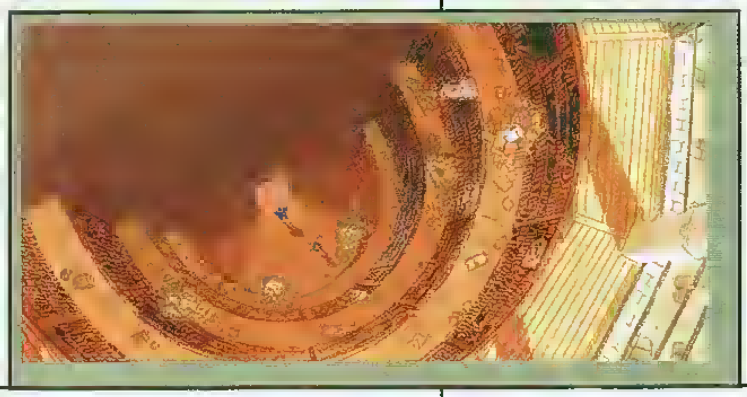
Żyjący w latach 1891 - 1937 Howard Philips Lovecraft zapisał trwałą kartę w historii... gier komputerowych. Żaden inny pisarz nie zaistniał na scenie elektronicznej rozrywki na tak dużą skalę. Dla przypomnienia: nieżyjący już Roger Zelazny napisał scenariusz do CHRONOMASTER, wydanej przez INSCAPE, DARK EYE czerpie garściami z twórczości Edgara Allana Poe, LORD OF THE RINGS przenosi na ekran komputera Śródziemie ze słynnej „Trylogii" Tolkiena, a PHILIP MARLOWE: PRIVATE EYE opiera się wprost na minipowieści Raymonda Chandlera „Siostrzyczka" („The Little Sister").

Jako pisarz, Lovecraft zdobył sławę właściwie niedawno. Rozumiany przez niewielu mu współczesnych, czasem przymierał głodem. Jego (uznawane dziś za klasyki) dzieła, takie jak „Zew Cthulhu", „Koszmar w Dunwich" czy „Przypadek Charlesa Dextera Warda" drukowane były na łamach pisma „Weird Tales" dość nieregularnie. Dziś, niewielu twórców horroru może szczerze powiedzieć, że wcale nie opiera się na twórczości - jak zwykł mówić o sobie sam Mistrz - „mechanicznego materialisty". Przez 46 lat swego trudnego życia, L. napisał sam bądź jako współautor ponad 65 opowiadań, setki esejów i poematów oraz grubo ponad 100.000 listów. Zasłynął jednak głównie jako twórca „Mitologii Cthulhu" (choć sam nigdy nie użył tego określenia - termin ten wymyślił późniejszy założyciel wydawnictwa „Arkham House", August Derleth).



Mitologia Cthulhu opiera się na legendach, mówiących, że znany nam świat zamieszkiwany był kiedyś przez obcą rasę, praktykującą czarną magię. Istoty te były nieśmiertelne, dopóki ktoś ich nie uśmiercił. Z niewiadomych przyczyn, rasa owa musiała opuścić Ziemskie Królestwo i odejść w otchłań Kosmosu, jednakże w pełnej gotowości czeka na odpowiedni moment, by objąć Ziemię na wyłączne posiadanie. Tym razem - na zawsze. Rasę pradawnych władców Ziemi określa Lovecraft mianem Wielkich Przedwiecznych. Lovecraft nigdy do końca nie określił panującej wśród „Tytanów" hierarchii. Wiemy jednak, że najważniejsi są Bogowie Zewnętrzni. Wśród nich, czołowe miejsce zajmuje Azatoth, zwany Bestią Nuklearnego Chaosu. Ta posiadająca amorficzne ciało istota jest silna i nieobliczalna, przepełnia ją Chaos i nienawiść.

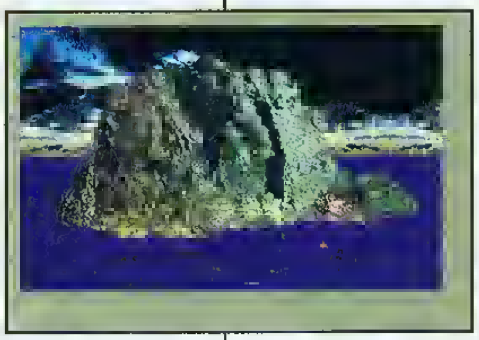
Jako przeciwieństwo Azatotha należy wskazać równie silnego Yog-Sothoha. Potęga Wszystkiego-W-Jednym, jak go inaczej nazywają, polega w znacznej mierze na wiedzy, a nie na brutalnej sile, jaką emanuje Bestia Nuklearnego Chaosu. Władający Ziemią przed ludźmi Wielcy Przedwieczni są w większości martwi i spoczywają



w mieście Cyklopów, R'lyeh, głęboko pod dnem oceanu. Kiedy jednak gwiazdy osiągną właściwą pozycję w cyklu wieczności, R'lyeh wynurzy się na powierzchnię, a Wielcy Przedwieczni przebudzą się do życia.

Jednym z nich jest najbardziej chyba znany, najsilniejszy z Tytanów Lovercrafta - Wielki Cthulhu. W swych dziełach pisarz uparcie nadawał Wielkim Starym Bogom (bo i tak nazywani są Wielcy Przedwieczni) kształty ludzko - zwierzęco - demonicznych hybryd. Cthulhu, stwór gigantycznych rozmiarów, ma głowę kałamarnicy, skrzydła nietoperza i jest wprost naszpikowany kolcami.

H. P. Lovecraft był dziwakiem, skłonnym do hipochondrii i pozowania na starszego niż był w rzeczywistości. Miał alergię na zimno i morskie jedzenie. Mimo nie najlepszego stanu zdrowia, wiele podróżował - miał na to środki dzięki rodowej fortunie. Zwiedził m in. Nantucker, Salem, Quebec, Nowy Orlean i Filadelfię - miejsca, które poruszały jego serce. Podróżował głównie autobusami, spał w przytułkach, jadł fasolę z puszki, ser i krakersy, słowem - nie dbał o sprawy ciała. Oczy i duszę sycił zaś wszystkim, co stare, zrujnowane, brzydkie i posępne.



Życie osobiste pisarza także nie należało do najszczęśliwszych. Dzieciństwo miał ciężkie, cierpiał na chroniczną chorobę nerwową, która nie pozwalała mu na naukę (zakończył edukację na dwa lata przed maturą). Gdy małżeństwo Mistrza zakończyło się tragicznie po dwóch latach od ślubu, przeniósł się Lovecraft z Nowego Jorku do Providence. Choć dzielił mieszkanie z dwoma ciotkami, zyskał przydomek „Samotnik z Providence". Zmarł w marcu 1937 r. (minęło właśnie sześćdziesiąt lat od śmierci Mentora), w prawie całkowitym zapomnieniu. Przyczyną zgonu była choroba Brighta i złośliwy rak.

Twórczość Lovecrafta za jego życia nie zyskała uznania w oczach czytelników. Jak wielu geniuszy, został doceniony dopiero po śmierci w opuszczeniu. Dzieła Lovecrafta są odkrywane na nowo z każdym rokiem, dlatego spieszcie się - w Polsce jedynie Wydawnictwo S. R. zajmuje się edycją dzieł Mechanicznego Mistrza Materialistów, nakłady nie są nieograniczone, a starsze opowieści Samotnika z Providence to niezwykle rzadkie białe kruki.

Jak wspomniałem na wstępie, H. P. Lovecraft zapisał trwałą kartę w historii elektronicznej rozrywki. Pomijając tu tytuły słabe lub nieważne, zajmijmy się najistotniejszymi pozycjami osadzonymi w realiach świata Cthulu, stworzonego przez Samotnika.

CALL OF CTHULHU stanowi największą zagadkę w historii przygodówek: niewiele osób widziało więcej niż cztery screeny z tej tajemniczej produkcji! Informacja o tej grze na długi czas zelektryzowała środowisko fanów.

Akcja SHADOW OF THE COMET oparta została na jednym z najlepszych opowiadań Lovecrafta - „Widmie nad Innsmouth". Wydana przez francuską firmę INFOGRAMES przygodówka nadal jest grą pierwszej próby. Braki techniczne (VGA, SB) nadrabia fenomenalnym scenariuszem i niewiarygodnie subtelnym klimatem zagrożenia. Do nadmorskiej wioski Illsmouth przybywa reporter John Parker, aby zająć się niewyjaśnionymi wydarzeniami dziejącymi się w okolicy. Za trzy dni nad Ziemią przeleci kometa... SOTC to gra o wysokim poziomie trudności, przeznaczona dla doświadczonych graczy.

PRISONER OF ICE to luźna kontynuacja SHADOW OF THE COMET, z licznymi nawiązaniami do opowiadania „W górach Szaleństwa". Autorzy usiłują zatuszować znaczne uproszczenie w stosunku do pierwszej części scenariusza za pomocą olśniewającej grafiki oraz pięknego podkładu dźwiękowego. Akcja gry toczy się podczas drugiej wojny światowej, bohater - oficer marynarki Jej Królewskiej Mości - trafia w sam środek pradawnej intrygi.

Wydany przez ID SOFTWARE „QUAKE" szokuje po raz kolejny. Główny wróg, niejaka Shub-Niggurath (bliżej opisana w „Szepczącym w Ciemności") jest jedną z Wielkich Przedwiecznych! Logika podpowiada więc, że jej wojska to przedstawiciele Ras Służalczych.

Ostatnia pozycja wśród „lovecraftówek" to mordobicie PRAY FOR DEATH, w którym bierze udział... sam Wielki Cthulhu! P4D to klasyczna dwuwymiarowa jatka - Śmierć organizuje wśród przeklętych dusz turniej, zwycięzca będzie miał szansę zmartwychwstać, przegrani będą zaś cierpieć męki w najgłębszych czeluściach Tartaru. To się nazywa walka na śmierć i życie!

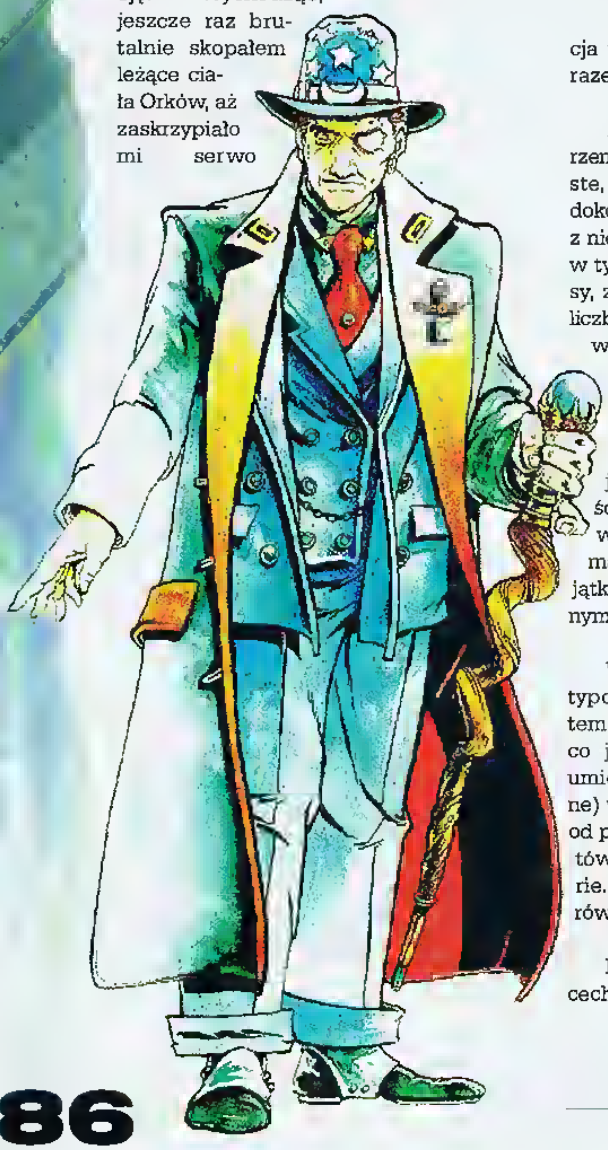
Mitologia Cthulhu żyje nadal. Prócz pisarzy i graczy komputerowych, pamięć o niej podtrzymują także pasjonaci rozgrywek fabularnych na całym świecie. Zarówno podręcznik jak i wszelkie dodatki do gry „Zew Cthulhu" wydała w Polsce firma „Mag".

SHADOWRU BĄDŹ SOB

GREGORIUS

CIAŁA SZYBKO STYGŁY W MROŹNYM, WPADAJĄCYM PRZEZ UCHYLONE DRZWI POWIEWIE. PEŁEN PASKUDNYCH PODEJRZEŃ ZAJRZAŁEM DO NASTĘPNEGO POKOJU, PEŁNIĄCEGO ROLĘ RÓWNOCZEŚNIE GABINETU I PRACOWNI ARTYSTYCZNEJ; WIĘKSZOŚĆ TALIZMANÓW JASMINE TO BYŁY PRAWDZIWE DZIEŁA SZTUKI.

Nie zdziwiłem się za bardzo, gdy ujrzałem nieprawdopodobny bałagan w zazwyczaj pedantycznie uporządkowanym pokoju. Orkowie nie słyną z dobrych manier, raczej z wielkich pięści. Wszędzie zatem walały się kawałki metalu, przemieszane z różnokolorowymi proszkami lub zalane dziwnymi miksturami. Połamany blat z neodrewna, wart tysiące nujenów (była z niego bardzo dumna), spoczywał na podartej kanapie. Dostęp do kanapy utrudniał z kolei przewrócony regał z książkami, który szczelnie przykrywał podłogę. Zabytkowe książki, podarte i podeptane, dopełniały obrazu zniszczenia. Nigdzie nie mogłem dostrzec Jasmine, schowałem więc broń do kabury i podniosłem regał. Może dla zwykłego człowieka byłby to poważny wysiłek, jednakże moje podrasowane mięśnie bez trudu poradziły sobie z ciężarem. Bingo! Niestety, niezupełnie: Jasmine już nie żyła. Przykryłem ją zatem czym prędzej obrusem i zadzwoniłem po policję. Wychodząc, jeszcze raz brutalnie skopałem leżące ciała Orków, aż zaskrzypiało mi serwo w cybernodze. Coś wypadło ze stosu trupów. Karta kredytowa ? U tych młotków ? Przynajmniej odnajdę ich kumpli. Z lżejszym już sercem wyszedłem na jasną ulicę.



Zgodnie z obietnicą, teraz druga porcja wiadomości o grze Shadowrun. Tym razem - mechanika gry.

Aby zagrać, musimy mieć postać. Tworzenie postaci w Shadowrun jest dość proste, ale czasochłonne. Najpierw musimy dokonać wyboru rasy bohatera (jaki tam z niego bohater, zwykły bandyta !). Pomóc w tym może dość dokładny opis każdej rasy, z nazwą łacińską, długością życia oraz liczbą dzieci włącznie. Pełna kultura. Przy wyborze rasy pamiętać należy, że każda z nich ma swoje plusy i minusy, i że każda diametralnie różni się od pozostałych. Ciekawostką jest tu fakt, że FASA pozwala grać także trollem, co jest zbawieniem dla wielu niedowartościowanych graczy. Ta góra mięśni (niewiele poniżej trzech metrów) o bardzo małym rozumku (zdarzają się jednak wyjątki) może sprostać kilku dobrze uzbrojonym bandytom albo małemu czołgowi.

W Shadowrun zastosowano dość nietypowy, jak na owe czasy (lata '80), system generowania postaci: gracz ustala, co jest dla niego najważniejsze (kasa, umiejętności, czy cechy fizyczno-mentalne) wg tabeli priorytetów i, w zależności od pozycji, dostaje określoną liczbę punktów do rozdzielenia pomiędzy te kategorie. Do kategorii priorytetowych należą również umiejętności magiczne.

Rozdzielając punkty pomiędzy sześć cech i 35 podstawowych umiejętności (nie licząc wielu specjalizacji, tudzież własnych, wymyślonych umiejętności) gracz ma czas na zastanowienie, kim będzie jego postać.

Magiem? Ulicznym samurajem, maszyną do zabijania ? Detektywem ? Deckerem (hackerem, poruszającym się w wirtualnym świecie Matrixu mocą własnego komputera i umysłu)? Czy może kimś jeszcze innym? Możliwości są tysiące, np. mój kumpel grał profesjonalną ... prostytutką. Żaden problem.

Świat Shadowrun jest nafaszerowany techniką, dlatego też różnego rodzaju pokątne kliniki lub też fachowe laboratoria oferują całą gamę implantów, zdecydowanie ulepszających postać. Można sobie wszczepić np. kamerę w oko, mikrofon w ucho, a pistolet w przedramię. Można też wymienić czaszkę na sztuczną, „podpakować" mięśnie, zakasować przeciwnika potężnymi szponami wysuwanymi z ręki, nie wspominając o subtelniejszych urządzeniach, jak eliminator odczuwania bólu, komputer taktyczny lub analizator związków chemicznych na języku. Wszystkie chwyty dozwolone.

Bez wszczepów tylko nielichy magik lub ktoś z wieloma użytecznymi umiejętnościami da sobie radę w tym okrutnym świecie. Sama mechanika gry jest bardzo prosta: cyfra, opisująca umiejętność lub cechę (np. Strzelanie: 4) oznacza, iż w wypadku korzystania z tej cechy gracz rzuca 4 kostkami. Proste, nieprawdaż ? Uwaga - używa się tylko kostek sześciościennych (zwykłych). Mistrz Gry określa stopień trudności czynności (np. 5) i patrzy na rzucone przez gracza kostki. Ile wypadło piątek, tyle „suk-

cesów" ma gracz. Od liczby sukcesów zależy powodzenie jego akcji - ile dowie się od informatora, na ile kogoś uszkodzi, czy też, ile minut pożyje z urwanymi nogami. Oczywiście, im więcej sukcesów, tym lepiej.

Ciekawą innowacją w stosunku do poprzednich gier RPG jest wprowadzenie urealniającej grę zależności pomiędzy ilością odniesionych ran a zdolnością postaci do działania. Nawet w najnowszych erpegach na komputerze nie spotyka się takiego systemu.

Za dobrą grę MG przyznaje punkty doświadczenia (punkty karmy), którymi gracze powiększają swoje współczynniki lub też wydają jako dodatkowe kostki w chwilach zagrożenia życia. Jednakże w Shadowrunie ewolucja postaci jest bardzo trudna i powolna, z uwagi na skąpstwo Mistrzów Gry i surowe zasady przyznawania punktów.

Najprościej jest oczywiście grać ulicznym samurajem, nafaszerowanym elektroniką i przeróżnym żelastwem. „Chodząca zbrojownia" to adekwatne określenie dla tego typu postaci. Samurajowie, niezastąpieni w akcjach specjalnych i jako ochroniarze, najłatwiej znajdują zlecenia.

Wspomniałem o magii. Otóż magia, moim skromnym zdaniem, jest rozwiązana wprost cudownie. Mag rzuca czar, czerpiąc energię z przestrzeni astralnej. Energia ta przechodzi przez maga i np. uderza w ofiarę albo podnosi samochód. Chwila dekoncentracji (zły rzut kośćmi) - i rzucający czar leży nieprzytomny, bądź wije się w przedśmiertnych drgawkach. Dość tego rzucania „frajerbolami" na prawo i lewo ! Trochę pokory w obliczu Mocy.

Wspomniałem także o deckerach. Termin ten wymaga wyjaśnienia. Otóż, w świecie według Shadowrun, nasz poczciwy Internet ewoluował w kierunku w pełni zintegrowanego systemu przekazywania danych na całej kuli ziemskiej - tzw. Matrixu. Jest to system wirtualny: dane mają postać smug światła, systemy komputerowe - budynków, wysp, piramid; programy - np. pojazdów. Decker przybiera kształt, jakiego tylko sobie zażyczy, najczęściej doskonale zbudowanych, humanoidalnych postaci. W cyberprzestrzeni Matrixu, traktowanej przez niektórych stukniętych deckerów jak realny świat, trwa nieustanna wymiana informacji i walka o ich zdobycie. Jako decker gracz jest włamywaczem komputerowym, zarabiającym (czasem grube pieniądze) na kradzieży danych i oprogramowania.

Podsumowując - Shadowrun to na pewno niekonwencjonalna gra RPG, już choćby ze względu na nietypowe rozwiązania w dziedzinie mechaniki gry (duże ilości kostek sześciościennych - czasem rzuca się nawet piętnastoma). Inna nietypowa cecha to połączenie świata cyberpunkowego z potężną magią, w dodatku rozumianą bardzo szeroko i nieszablonowo. No i, oczywiście, wprowadzono absolutne novum, jakim jest Matrix. Nadaje to zupełnie nowy wymiar grze fabularnej. Shadowrun i Matrix są znakami handlowymi FASA Corporation.

WAMP

GREGORIUS UMARŁY, LECZ

KTÓŻ NIE SŁYSZAŁ O WAMPIRACH, POTWORNYCH ISTOTACH, NAJGORSZYCH WROGACH LUDZKIEJ RASY ? NIEŚMIERTELNYCH, ROZSMAKOWANYCH W LUDZKIEJ KRWI I ZADAWANYM CIERPIENIU ?

Wokół wampiryzmu narosło wiele legend i równie wiele teorii, często wzajemnie sprzecznych. Dotarcie do prawdy nie wydaje się być możliwe dla śmiertelnych. Wampiry pilnie strzegą swych tajemnic i nie ujawniają swoich słabych stron, jednakże z różnych źródeł, m.in. z przekazów łowców czarownic i raportów Inkwizycji, wylania się dość klarowny obraz nocnego łowcy. Na ile jest on prawdziwy, nie wiemy - przecież wampiry to mistrzowie kłamstwa i tajemnic.

Nie wiadomo niestety dokładnie, skąd się biorą wampiry. Niektórzy mówią, że z zakopanych żywcem przestępców, inni, że z przedwcześnie zmarłych dzieci. Podania z Nowej Anglii głoszą, że ludzie zmarli na chorobę zakaźną wstają potem z grobu i zabijają resztę rodziny. Twórcy filmów utwierdzili nas w przekonaniu, iż przez samo ugryzienie wampir „zaraża" wampiryzmem: gdyby tak było, to każdy z nas spałby w dzień, by w nocy wyruszać na łowy. Sprawa jest trochę bardziej skomplikowana: najpierw wampir winien wyssać człowieka - zabijając go w ten sposób „na śmierć". Zwłoki należy następnie napoić orzeźwiającą wampirzą krwią; ożywiony w ten sposób delikwent odcierpi jeszcze nieopisane katusze i - przemieni się w istotę nieśmiertelną. Zazwyczaj więc, stworzenie nowego krwiopijcy jest świadomym wyborem wampira.

...ponętna wampirzyca potrafi zachować swoją urodę przez stulecia, o ile tylko odżywia się racjonalnie...

Dokładna liczba wampirów nie jest znana, i chyba nigdy jej nie poznamy. Jednakże nie może być ich dużo, inaczej po tych eonach głodu wampirów rodzaj ludzki wysuszony już byłby na wiór.

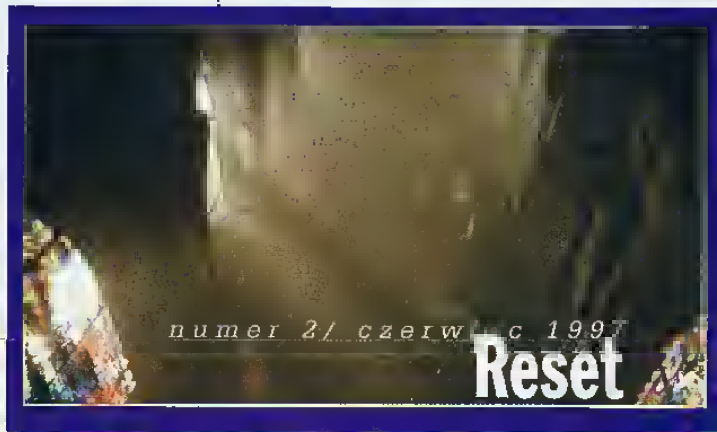
Wampir, aby żyć, musi pić krew

To jedna z niewielu rzeczy o wampirach, które wiemy na pewno. Między bajki należy włożyć opowieści o tym, jakoby wampiry piły krew tylko dziewic czy dzieci. Ludzie to ich ulubieni dawcy, ale z równym powodzeniem mogą pozbawić krwi szczura, psa, a nawet innego wampira. W chwilach potężnego wampirzego głodu nie będą zapewne pytać, ile wiosen liczy sobie ofiara, nieprawdaż ?

Krew jest dla wampira podstawą istnienia - jego pokarmem, napojem i rozkoszą. Jej widok potrafi zmienić go w bestię, a zapach doprowadza do szaleństwa. Aczkolwiek, wampiry, które dość długo żyją między ludźmi, potrafią opanować swój głód, przynajmniej w pewnym stopniu.

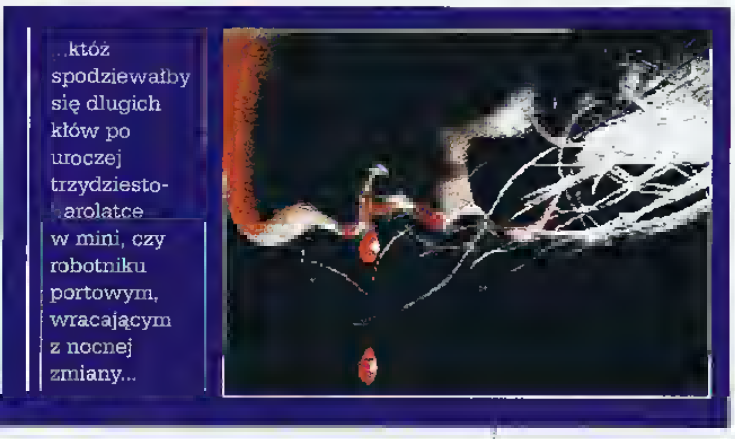
Wampir nigdy nie posiada własnej krwi - zawsze ofiary, gdyż jego „oryginalną" krew wyssał wampir - stwórca. Dzięki krwi ofiar ciało wampira nie starzeje się i nie gnije, chociaż jest martwe. Tak więc, ponętna wampirzyca potrafi zachować swoją urodę przez stulecia, o ile tylko odżywia się racjonalnie. Krew daje wampirowi energię do życia. Pozbawienie wampira krwi kończy się dla niego zapadnięciem w długotrwały letarg, rodzaj śpiączki, z której tylko inny wampir może go wyrwać.

Jak powszechnie wiadomo, wampiry prowadzą nocny tryb życia. Jest to spowodowane bardzo prozaiczną i jednocześnie tajemniczą przyczyną - promienie słońca palą skórę wampi-



IR

NIEŚMIERTE



...któż spodziewałby się długich kłów po uroczej trzydziesto-parolatce w mini, czy robotniku portowym, wracającym z nocnej zmiany...

ra nie gorzej, niż ogień kartkę papieru. Słońce, jako źródło życia, stoi w absolutnej sprzeczności z naturą wampira - źródła śmierci. Na nieszczęście dla wampira, jest to źródło nieskończenie potężniejsze - aczkolwiek legendy mówią, iż niektóre wampiry mają zdolność do prowadzenia dziennego trybu życia i słońce im nie szkodzi. To czyni je jeszcze groźniejszymi drapieżcami.

Druga przyczyna prowadzenia nocnego trybu życia jest jeszcze bardziej prozaiczna - w nocy łatwiej polować i ukrywać się. Wampiry świetnie widzą w ciemnościach, podobnie jak my w dzień. Zaskoczenie śpiącej lub wędrującej ciemną alejką ofiary nie jest trudne.

Wampir atakuje

swoją ofiarę znienacka, obezwładniając hipnotyzującym spojrzeniem, bądź też siłą ramion. Podobno ofiara broni się do chwili ugryzienia, które wprowadza ją w stan niewyslowionej, diabelskiej rozkoszy. Niektóre ofiary potem świadomie szukają wampira, by przeżyć ową rozkosz jeszcze raz. Od razu trzeba zaznaczyć, iż nieprawdą jest, jakoby po ugryzieniu wampira pozostawały jakieś ślady. Otworki po kłach zasklepiają się błyskawicznie, gdy tylko Łowca je poliże. Jeżeli więc obudzicie się rano senni i otępiali, nie dowiecie się nigdy, czy to zwykłe po rozkosznych snach niewyspanie, czy może przez pół nocy karmiliście wampira.

Jeżeli ktoś przypadkowo ujrzy wampira, to wątpliwe jest, by rozpoznał go od razu. Bo któż spodziewałby się długich kłów po uroczej trzydziestoparolatce w mini, czy robotniku portowym, wracającym z nocnej zmiany? Wampiry doskonale opanowały sztukę zmiany kształtów, znikania, czy też przemiany w mgłę. Dlatego tak rzadko słyszymy o upolowaniu wampira.

Najwięcej mitów narosło, moim zdaniem, wokół kwestii zabezpieczenia się przed napaścią wampira.

Domowe sposoby, których profilaktycznie używały nasze babcie i prababcie, by ustrzec się przed wtargnięciem Nieśmiertelnego do domu, zupełnie nie skutkują. Czosnek, łubień czy inne ziola nie mają wpływu na wampira, tak samo zresztą, jak krzyże czy święcona woda. Rzecz tu nie w przedmiocie, a w wierze człowieka, który go używa. Jeżeli wiara w Boga u broniącego się przed wampirem jest potężna, to krzyż, czy inne symbole, nie są potrzebne - wampir poczuje emanację dobra i nie podejdzie lub nawet ucieknie. Jednakże wiarą nie można go zranić czy zabić - widać nie jest ani trochę religijny.

Unicestwić

wampira można tylko poprzez wystawienie go na działanie promieni słonecznych. Wcale a wcale nie jest to łatwe - musimy zmusić wampira do wyjścia na słońce i opałać go wystarczająco długi czas, a jak tego dokonać? W zasadzie, skuteczny jest jedynie kołek. Wbrew powszechnemu mniemaniu, kołek nie zabija wampira, a jedynie unieruchamia go. Unieruchomionego kołkiem potwora wynosimy na światło słoneczne, które wykona za nas resztę roboty. Uwaga! Przed akcją należy uważnie przestudiować prognozę pogody!

Kryjówka wampira

to przeważnie miejsce na tyle niedostępne lub tak oczywiste dla śmiertelnych, by wampir mógł czuć się bezpiecznie. Może to być dobrze strzeżony zamek, rozpadający się magazyn na przedmieściach, gdzie nie ma śladu życia, luksusowa willa poza miastem albo apartament blisko centrum. Nieprawdą jest, jakoby wampir musiał spać w trumnie. Owszem, niektóre robią tak, by dodatkowo wystraszyć intruzów, ale nie jest to powszechna wśród wampirów praktyka. Łóżko w zupełności im wystarczy. Jak już wspomniałem, wampir może przybrać formę mgły. Dlatego też, ukryty i prawie zamurowany pokój idealnie nadaje się na jego dzienne schronienie.

Podsumowując,

jeżeli kiedykolwiek natraficie na wampira, czy to w grze RPG, czy też w świecie rzeczywistym, nie dajcie mu szansy na zawładnięcie wami - umykajcie czym prędzej, stańcie w świetle słońca albo rozpalcie ogień - i nigdy, przenigdy nie patrzcie wampirowi w oczy - hipnotyczne, zmysłowe i mordercze.

Takie jak moje...

Pocałunek proroczy
Krwi niespełnionej
Kroplę spadają na wargi chciwe.
Anonim

KOMIKS

OD DZISIAJ KOMIKSY RZĄDZĄ W RESECIE, WŁAŚNIE TU, NA TEJ STRONIE. NA RAZIE BĘDĄ CO PRAWDA SPRAWOWAŁY SWE RZĄDY NA PRZEMIAN Z FILMAMI RYSUNKOWYMI, ALE NIGDY NIC NIE WIADOMO.

Dlaczego komiks? Dlatego, że najwyższy czas przywrócić mu należny blask i miejsce w naszym życiu. Poprzedni system polityczny uznał komiks za przejaw zgniłej zachodniej kultury i tępił niemiłosiernie. Wyszło mu to jak mało co, skutecznie bowiem zlikwidował cały rynek komiksów w naszym kraju; co gorsza, zaszczepił ludziom negatywny stosunek do tego fantastycznego gatunku sztuki. Komiks powszechnie utożsamiany jest z obrazkami dla małuchów i głupimi dziecinnymi historyjkami. Nie wierzycie mi? No to zapytajcie rodziców.

Gdyby nie inwazja Marvella i spółki, rynek komiksów w Polsce praktycznie by nie istniał. Musimy więc pokazać, że jest nas, miłośników komiksu, naprawdę wielu; udowodnić wydawcom, że warto inwestować w ten rynek, a wydawanie komiksów nie przynosi ujmy. Czas, aby i u nas zaczęły ukazywać się albumy takich mistrzów jak Moebius, Bisley, czy Rosiński, a półki w księgarniach ugięły się pod ciężarem tytułów. Na razie to tylko marzenia, ale do Europy coraz bliżej, a tam komiks ma rangę prawdziwej sztuki, i to o bardzo wysokim poziomie.

Na łamach tej rubryki prezentowane będą zarówno najsławniejsze światowe serie, jak i te mniej znane. Przedstawimy sylwetki najsławniejszych rysowników i ich dorobek, postacie komiksowych bohaterów, a może trafi się konkurs z nagrodami. Liczę też bardzo na Was i czekam na listy z propozycjami.

Nieoczekiwanie, filmy rysunkowe zepchnięte zostały do następnego numeru, w związku z czym dostały mi się cale dwie strony. Korzystając z tej niepowtarzalnej szansy proponuję na początek przypomnienie serii przygód Thorgała. Był to najwspanialszy komiks, jaki kiedykolwiek ukazał się w naszym kraju, a część młodszych czytelników mogła nigdy nie spotkać się z tym bohaterem. Natomiast jako dodatek całkiem extra, w ramach przeglądu galerii stałowych pięści przedstawiam wam...Lobo.

HAMMER

WRÓG PUBLICZNY

THORGAL AEGIRSSON - DZIECKO GWIAZD

Niniejszym rozpoczynam prezentację jednej z najlepszych komiksowych serii. Kto nie widział jej na własne oczy, niech żałuje. Dziś pierwsze dwa albumy, jedyne, które doczekały się u nas powtórnego wydania w sztywnej okładce.

Komiks ten powstał za sprawą Jeana van Hamme, który go wymyślił, i Grzegorza Rosińskiego, który te myśli zobrazował. Bohater to młody wiking znaleziony jako niemowlę, w dość tajemniczych okolicznościach, podczas burzy. Na cześć skandynawskich bogów Thora i Aegira nadano mu miano Thorgala Aegirssona. Rysunki są rewelacyjne, styl Rosińskiego idealnie oddaje świat wikingów, zaś warstwa fabularna zawiera wątki typowe dla fantasy i s-f. Jednym słowem - cudo.

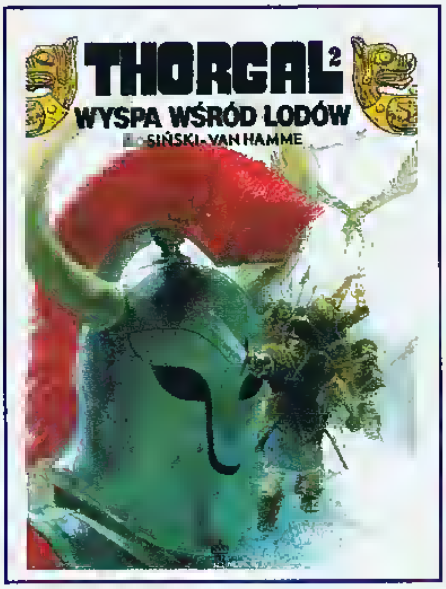
ZDRADZONA CZARODZIEJKA

Pierwsze spotkanie z naszym bohaterem następuje w dość dziwnym miejscu, mianowicie przy skale, do której wikingowie przykuwają ludzi skazanych na śmierć. Tym razem przykuli właśnie Thorgala. Jego przewina, to miłość do córki wodza - Gandalfa Szalonego. No, ale główny bohater nie może zginąć na początku serii, zostaje więc uratowany przez tajemniczą, jednooką kobietę, w zamian za obietnicę rocznej służby. Wkrótce okazuje się, że kobieta ta chce, wykorzystując Thorgala, zemścić się na Gandalfie. Prawie jej się to udaje, ale w kulminacyjnym momencie honorowy, jak zawsze, Thorgal odmawia posłuszeństwa. Slivia, bo takie imię nosi nasza tajemnicza jednooka, odpływa samotnie, zapowiadając swój rychły powrót.

„Zdradzona czarodziejka" to jedyny album zawierający dwie historie. Druga opowiada, jak to nasz bohater dostał się przypadkiem do podziemnej groty, gdzie czas płynie sto razy wolniej niż na zewnątrz. I chociaż Thorgal znajduje tam trzy piękne dziewczęta widzące w nim idealnego męża na całe życie, to bez przerwy kombinuje, jak by tu uciec. Dziwne nie?

WYSPA WŚRÓD LODÓW

Thorgal, pogodzony z Gandalfem, szykuje się do ślubu z Aaricią. Przygotowania zostają jednak przerwane z powodu porwania niedoszłej panny młodej. W pogoni za swą ukochaną nasz bohater z garstką wikingów zapędza się na wody podbiegunowe, gdzie przypadkiem unika pułapki. To Slivia chce za wszelką cenę ściągnąć Thorgala na swoją wyspę. On w końcu i tak tam trafia, lecz nie oficjalną drogą, a od kuchni - uwalniając przy tym (jak zwykł to czynić każdy szanujący się bohater) uciskanych tubylców. Podczas wizyty na wyspie Thorgal dowiaduje się prawdy o swoim pochodzeniu. Okazuje się, że jest ostatnim potomkiem...kosmitów (nie, nie tych zielonych).



NIE MA WIĘKSZEGO ŚWIRA NIŻ LOBO!

Lobo, władca wszechświata, ex-lider zespołu „Mistrzu i kilku śmieciarzy" albo po prostu Szef - gościł w naszym kraju już trzy razy. Jego ojczyzną była Czarnia, istny raj na ziemi, oczywiście zanim pojawił się Lobo, co w Khundiańskim dialekcie oznacza kogoś, kto pożera swoje wnętrzności i całkiem mu się to podoba. Była, ponieważ w ramach matury Lobo eksterminował całą planetę, aby mieć pewność, że pozostanie jedynym w swoim rodzaju.

Lobo to jeden z najtwardszych gości w galaktyce. Może przebić się przez litą skałę, kopniakiem uwolnić się ze stalowego sejfu i nosić dwutonowego gnata używając go jako pałki (choć na co dzień preferuje swój hak na łańcuchu). Przewrotny los wyposażył go w niesamowitą zdolność wyczuwania słabych punktów przeciwnika, umiejętność bezbłędnego tropienia swych ofiar oraz, jak każdego czarnianina, w możliwość regeneracji. Lobo ma też umowę z niebiosami, czyniącą go nieśmiertelnym. Na szczęście Vril Dox wyeliminował zdolność Lobo do całkowitego odtwarzania się choćby z kropli krwi.

Jak każdy bohater, Lobo nie zabija bez powodu, chyba że ktoś nadepnie mu na odcisk. Zawsze też dotrzymuje słowa, prędzej cię zgładzi, niż pozwoli, abyś go zwolnił z raz danej obietnicy. No, to na razie i nie wchodźcie w drogę Szefowi!

PAPIEROWE pola bitew

BERGER

NIERAZ, PO OBEJRZENIU EMOCJONUJĄCEGO FILMU ALBO SKOŃCZENIU WCIĄGAJĄCEJ KSIĄŻKI HISTORYCZNEJ, SF CZY FANTASY, PRZYCHODZI OCHOTA PRZEDŁUŻENIA CHOCIAŻ O CHWILĘ PRZYJEMNEGO DRESZCZYKU ZAPOMNIENIA. ŁAPIESZ WTEDY FIGURKI, PLASTELINĘ CZY KAWAŁEK PAPIERU. ALBO ... GRĘ PLANSZOWĄ.

Dziś, Drogi Czytelniku, zajmiemy się wykonaniem najprostszej gierki planszowej, zwanej AAADDD (co to za skrót zaraz się wyjaśni) lub otoczkowo-przepychankową. Schemat zaprezentowany poniżej nadaje się do zastosowania przy gierkach odtwarzających starcia w skali taktycznej i operacyjnej, od starożytności do dzisiaj. Pragnę zaznaczyć, że nie jest to jakiś wysublimowany system, a jedynie prosta konstrukcja pozwalająca każdemu, w krótkim czasie, odtworzyć sobie na planszy jakąś ciekawą bitwę lub operację. Poglębieniem prezentowanego schemaciku, jak również przedstawieniem innych opcji, możliwości i konstrukcji zajmę się w kolejnych odcinkach.

Skala gry.

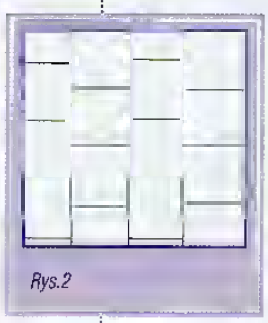
Po przeczytaniu książki należy uważnie wyszukać opis i liczbę jednostek bojowych biorących udział w bitwie (dalej „bitwa" - znaczy również operacja; chodzi o oszczędność miejsca). Jeżeli braly w niej udział po trzy bataliony z każdej strony, to nie ma sensu robić gry z batalionami w roli głównej. Może kompanie albo plutony itd. Gdy ustalimy już te sprawy, musimy przeliczyć liczebność oddzialów na punkty siły. Musi to być operacja, w wyniku której otrzymamy jak najmniejsze liczby. Najprostszym rozwiązaniem jest, gdy za 1 uznamy liczebność najslabszego oddziału.

Przykład: przy czternastu pułkach o liczebności 600-1800 żołnierzy najslabszy oddział będzie miał 1 punkt siły, a najliczniejszy - 3.

Drugą ważną rzeczą przy ustalaniu skali gry jest podzielenie terenu na standardowe kawałki ułatwiające ruch. Mogą to być np. kwadraty lub sześciokąty. Odległość od ścianki do ścianki takiego kwadratu ma odwzorowywać rzeczywistą odległość w terenie odpowiadającą odcinkowi zajmowanemu przez jeden oddzial (w tym schemacie gry jeden oddział zajmuje jedno pole). Tu trzeba zdać się na logikę albo na opisy z książek.

Np. od starożytności do epoki napoleońskiej na jednego piechura przypadało 55-200 cm frontu. Na kawalerzystę 150-300 cm. Teraz wystarczy znać głębokość szyku - i można wyliczyć front jednostki. Powiedzmy, że regiment 1200 ludzi ma głębokość 8 szeregów. W jednym szeregu jest więc 150 ludzi, z których każdy zajmuje 75 cm. Front jednostki równa się 112,5 m. Dodajmy do tego 12,5 m na nierówność szyku, dowódcę itd. Wychodzi, że kwadrat powinien odtwarzać 125 m terenu rzeczywistego.

Rys.1



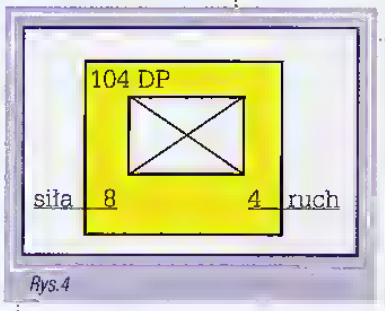
Rys.2

Plansza.

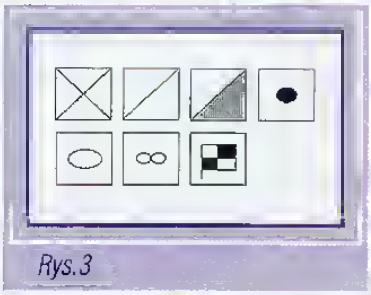
Można ją podzielić wprost na kwadraty lub na kwadraty w liniach przesuniętych. Planszę tworzymy ustalając podziałkę w stosunku do posiadanej mapy i jej skali. Jeżeli chcemy, by kwadrat (którego bok na papierze ma 1,5 cm) przedstawiał 330 m rzeczywistego terenu, to na ksero mapy nanosimy siatkę kwadratów odpowiadających odległości 330 m (takie kwadraty na mapie mogą mieć długość boku np. 5 mm). Na naszą planszę przenosimy następnie rodzaje terenu i miasta, dominujące na poszczególnych kwadracikach kserokopii mapy.

Rys. 1 Kwadraty normalne
Rys. 2 Kwadraty przestawne

Kwadraty uporządkują nam poruszanie się jednostek po planszy. Ponadto, dzięki nim możemy jednoznacznie określić, jaki rodzaj terenu dominuje na danym obszarze (np. las) - o czym wspomniano wyżej. Teren ten oznaczamy prostymi symbolami (albo jaskrawymi kolorami), mającymi podkreślać rodzaj pokrycia. Na potrzeby najprostszych gier należy przyjąć następujące rodzaje terenu (patrz też Tabela Ruchu poniżej): czysty, lesisty, górzysty oraz miasta, rzeki i bagna. Każdy z tych rodzajów terenu przedstawia różną wartość przy okazji poruszania się i walki.



Rys.4



Rys.3

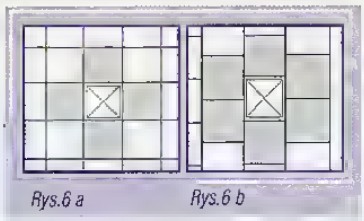
Żetony.

Jednostki, które określiliśmy przy wyznaczaniu skali gry, trzeba rozrysować na żetony. W najprostszym wariancie będzie to piechota, kawaleria lekka, kawaleria ciężka, artyleria, czołgi, lotnictwo i dowódcy (oznaczenia na przykladowych żetonach wg. oznaczeń NATO). - **Rys. 3**

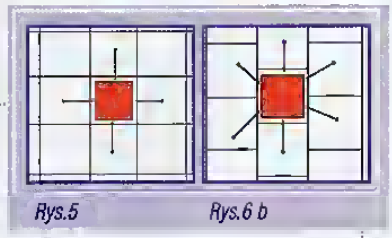
Dzięki temu możemy stworzyć (narysować na kartonie i wyciąć) żeton piechoty oznaczający dywizję piechoty (DP) o numerze 104, sile walki równej 8 i ruchliwości (liczba heksów czystych, możliwych do przejścia w jednej fazie ruchu) równej 4. - **Rys. 4**

Fazy gry.

Mamy już planszę i żetony. Możemy zacząć tworzyć rozgrywkę. Cala gra powinna



Rys.6 a Rys.6 b



Rys.5 Rys.6 b

być podzielona na kawałeczki (zwane etapami), odpowiadające danemu odcinkowi czasu (np. 20 minut czasu rzeczywistego, dzień, tydzień). Pozwoli to na uporządkowanie ruchów graczy. Czas rzeczywisty etapu powinien wynosić tyle, żeby jednostki mogły się poruszyć na niezbyt dużą odległość (równowaga ruchów), ale tak, by nie przedłużać rozgrywki.

Każdy etap dzieli się na kolejne tury: ruch gracza A, ataki gracza A, ruch gracza B, ataki gracza B. Bardziej skomplikowane podziały nie są na tym etapie potrzebne.

Ruch.

W swojej turze ruchu jednostka może przesunąć się o tyle pól czystych, ile posiada punktów ruchu. Każde pole o innym terenie zmusza jednostkę do wydania większej - lub mniejszej, np. jeśli dostępne są drogi - liczby punktów (patrz Tabela Ruchu). Ruch polega na przesuwaniu żetonu na kolejne kwadraty i wydaniu punktów przed wejściem na dane pole. Po wejściu na kwadrat będący w strefie kontroli wrogiego oddziału należy stanąć (szczegóły **Rys.5** - kierunki poruszania się).

Strefa kontroli.

Strefa kontroli to kwadraty, na które jednostka oddziałuje poprzez możliwość swojego ruchu, rozsyłanie patroli i możliwość prowadzenia ostrzału.

Wróg, po wejściu w naszą strefę kontroli, musi się zatrzymać. Może się poruszyć dopiero w swojej kolejnej turze ruchu, a i to nie wolno mu przejść z jednej strefy kontroli do drugiej.

Rys. 6a Strefy kontroli przy kwadratach zwykłych

Rys. 6b Strefy kontroli przy kwadratach przestawnych

Jeżeli w trakcie walki jednostka musi się wycofać, to nie może wejść w strefę kontroli wroga. W przeciwnym wypadku - ginie. Natomiast w pościgu za uciekającym przeciwnikiem można wejść w strefę kontroli jakiejkolwiek jego jednostki.

Walka.

Po turze ruchu następuje tura ataków. Jednostki danego gracza muszą zaatakować wszystkie oddziały przeciwnika znajdujące się w strefie kontroli. Dodaje się wszystkie punkty obrońcy i atakującego i porównuje się. Stosunek zaokrągla się na korzyść obrońcy. Następuje rzut kostką i odczytanie wyniku (po uwzględnieniu wpływu terenu i dowódców).

Teraz już widać, dlaczego najprostszy schemat wojennych gier planszowych nazywa się AAADDD.

Przy walce należy pamiętać, że w jednej turze dany oddział może raz atakować lub być atakowanym. Można atakować z kilku kwadratów jedno pole lub na odwrót - kilka kwadratów z jednego pola. Teren działa zazwyczaj na korzyść obrońcy (przesuwa się odczyt stosunku o kilka kolumn w lewo).

Artyleria.

Artyleria wspiera wszystkie jednostki stojące na polach znajdujących się w jej strefie kontroli. Artyleria wspiera atak lub obronę całą swoją siłą. W jednej turze artyleria może brać udział tylko w jednej walce.

Rzut kostką	1:3	1:2	1:1,5	1:1	1,5:1	2:1	3:1
1	AE	AX	A	A	A	A	D
2	AX	A	A	A	A	D	D
3	A	A	A	A	D	D	D
4	A	A	A	D	D	D	D
5	A	A	D	D	D	D	DX
6	A	D	D	D	D	DX	DE

AE - wszystkie oddziały atakujące są eliminowane
AX - usuwa się z planszy oddziały atakujące o sile równej sile obrońcy
A - atakujący cofa się o 1 pole
D - obrońca cofa się o 1 pole
DX - obrońca traci wszystkie oddziały, a atakujący usuwa z planszy oddziały atakujące o sile równej sile obrońcy
DE - obrońca traci wszystkie jednostki

Rodzaj jednostki / Rodzaj terenu	Czysty ruch/wpływ na walkę	Las ruch/wpływ na walkę	Góra ruch/wpływ na walkę	Rzeka ruch/wpływ na walkę	Miasto ruch/wpływ na walkę	Droga ruch/wpływ na walkę	Bagno ruch/wpływ na walkę
Piechota	1/0	2/+1	2/+2	+1/+2	1/+1	0.5/0	2/-1
Kawaleria	1/0	4/-1	3/+1	+2/+2	2/+1	0.33	/04/-1
Artyleria	1/-	3/-	4/-	+3/-	1/-	0.5/-	zakaz ruchu

#/ - liczba punktów ruchu, które należy wydać za wejście na dany kwadrat.
/# - liczba przesunięć na korzyść/niekorzyść obrońcy w tabeli walki. Kumulują się.
Liczba dodatnia oznacza przesunięcie w lewo, ujemna w prawo.

Gdy artyleria zostanie zaatakowana bezpośrednio przez przeciwnika, broni się z siłą 1 punktu.

Dowódcy.

Dowódcy dodają swój wskaźnik dowodzenia (słaby dowódca - 0, średni - 1, bardzo dobry - 2) do wskaźnika oddziału, z którym stoją na polu. Przy obronie przesuwany odczyt wyniku o kilka kolumn w lewo (przy wskaźniku równym 1 - o jedną kolumnę), a w ataku o kilka kolumn w prawo. Dowódca ginie, gdy jednostka, z którą zajmuje pole zostaje zniszczona. Dowódca może wspierać działania każdej własnej jednostki.

Określenie zwycięzcy.

Najtrudniejszym zadaniem przy budowaniu gier jest wyznaczenie warunków zwycięstwa. Można to rozwiązać przypisując pewnym punktom terenu (najczęściej miastom) wartości wyrażone w punktach zwycięstwa. Także za zniszczenie każdej jednostki przeciwnika gracz powinien otrzymywać określoną pulę punktów. Konkretne rozwiązania zależeć powinny od historycznego przebiegu bitwy oraz serii testów co do przebiegu walki.

Zakończenie

Podane powyżej przykładowe rozwiązania, to zaledwie pobieżny przegląd możliwości schematów gier planszowych. W kolejnych odcinkach każdy z powyższych elementów zostanie rozwinięty, a dodatkowo zostaną wprowadzone nowe tury, zagadnienia, podziały itp. Zobaczysz także konkretne przykłady techniki wykonania plansz i żetonów, w tym przy wykorzystaniu powszechnie dostępnych programów.

INDUSTRIAL=KULT CZY POZA?

MACIEJ OGIŃSKI

TEN NURT MUZYKI, PRZEZ WIELU UZNAWANY ZA CHORY I PSYCHODELICZNY, W SPECYFICZNYCH KRĘGACH STAŁ SIĘ SYMBOLEM WYZWOLENIA I „NOWEJ JAKOŚCI". JEDNO JEST PEWNE: SWOJĄ ROSNĄCĄ POPULARNOŚĆ INDUSTRIAL ZAWDZIĘCZA M. IN. FILMOM I GROM KOMPUTEROWYM.

> *(...) I went to God just to see, and I was looking at me, saw heaven and hell were lies, when I'm God*
>
> **Marilyn Manson,**
> The Reflecting God

Industrial jest obecnie jednym z najpopularniejszych gatunków muzyki. I czemu się dziwić? Metal zszedł do podziemia, słoneczne dni tonącego w strugach deszczu Seattle także minęły. Jak krótko określić Industrial? Dziwny i „ekstremalny". Dla wielu sposób na życie - spojrzenie na rzeczywistość z nieco odmiennej, chaotycznej i zwichrowanej perspektywy.

Przez wiele lat dostępny jedynie dla grupki zapaleńców, dziś jest wszędzie. Jego zmodyfikowaną, subtelną odmianę znaleźć można w grach komputerowych czy choćby filmach („Kruk", „Urodzeni Mordercy"). Według wielu industrialnych gwiazd, dzisiejsza popularność gatunku jest efektem komercyjnego sukcesu grup takich, jak Nine Inch Nails czy Ministry. Fakt, to właśnie komercyjny sukces gatunku wydobył na światło dzienne undergroundowe grupy Chemlab, The Young Gods czy Foetus - niepodważalnych prekursorów tego osobliwego stylu. W ich wykonaniu, powstały na początku lat 80. (czyli wraz z rozwojem techniki komputerowej) Industrial jest znacznie mocniejszy od tego znanego szerszej publiczności - pełen ostrych, gitarowych brzmień, przesamplowanych efektów dźwiękowych i niespotykanych odgłosów... To nie trafia do każdego.

Z doświadczeń nietuzinkowych muzyków korzystają takie sławy jak Depeche Mode (szczególnie w singlu „Barrel Of a Gun"), White Zombie czy - najdziwniejsza ze wszystkich - grupa Tool, która swym ostatnim albumem, Aenima, wręcz zmieniła profil działalności! Na ustach wszystkich jest jednak założyciel i frontman kultowego zespołu Nine Inch Nails, zamieszkujący dom, w którym dokonano mordu na Sharon Tate (żonie reżysera Romana Polańskiego), kontrowersyjny Trent Reznor. Twórca ścieżki dźwiękowej do legendarnej gry komputerowej QUAKE powrócił po dwuletnim milczeniu na scenę, wspomagając Davida Lyncha (reżysera psychodelicznego „Miasteczka Twin Peaks") w pracach nad najnowszym obrazem Mistrza, „The Lost Highway". Co cieka-

we, promujący film singiel „The Perfect Drug" niewiele ma wspólnego z ostrym „Happiness is Slavery" czy dwuznacznym „Closer". Nie oznacza to jednak zmiany zainteresowań tego niewątpliwie przystojnego idola nastolatek - Reznor firmuje znakiem swej kompanii nagraniowej Nothing najnowszy album „Antichrist Superstar" awangardowego zespołu Marilyn Manson (to z tego albumu pochodzą wszystkie użyte w tekście cytaty!). Marilyn Manson tworzy grupa niewątpliwie szalonych transwestytów - Twiggy Ramirez, Madonna Wayne Gacy, Ginger Fish, Zim Zum oraz sam(a) Marilyn Manson. Koncerty zespołu nierzadko odwolywane są z powodu licznych protestów ze strony Kościola...

> *(...) Hey you, what do you see? Something beautiful, something free? Hey you, are you trying to be mean? If you live with apes, man, it's hard to be clean, there's no time to discriminate, hate every motherfucker that's in your way...*
>
> **Marilyn Manson,**
> *The Beautiful People*

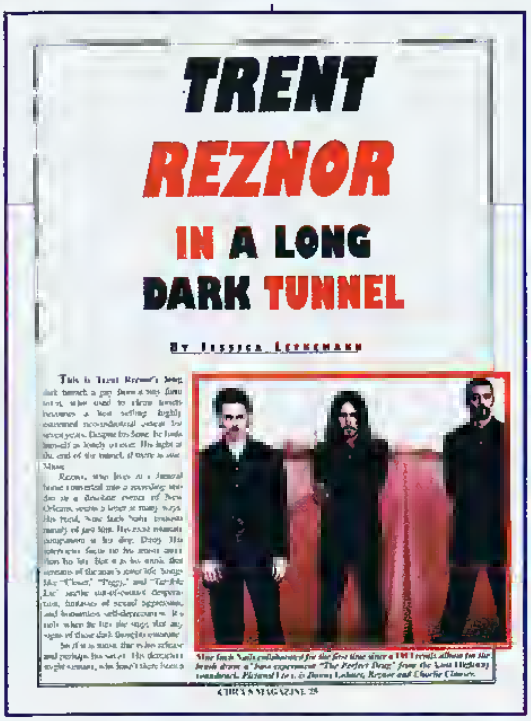
Mimo wielu wrogów, Industrial doskonale broni się sam. Prócz muzyków (również w Polsce, chociażby warszawska formacja Fabryka Oficerów), ogromne zainteresowanie gatunkiem przejawiają także giganci komputerowego biznesu. Oto trzy najważniejsze wydarzenia.

> *(...) Everybody someone else's nigger / I know you are so am I / I wasn't born with enough middle fingers / I don't need to choose a side, I better, better, better, better not say this, better, better, better, better not tell, I hate the hater, I'd rape the raper, I am an idiot who will not be himself, Fuck It...*
>
> **Marilyn Manson,**
> Irresponsible Hate Anthem

Prekursorem tendencji jest oczywiście (wspominany już wcześniej) brutalny QUAKE; autorem efektów dźwiękowych oraz muzyki jest Trent „Nine Inch Nails" Reznor. Kontrowersyjna gra stanowi produkt najwyższej klasy, jednakże ID SOFTWARE (producent i wydawca gry) milczy na temat drugiej części rzezi. Na razie, gracze muszą się zadowolić wydanymi przez ACCLAIM dodatkowymi pakietami misji oraz lakonicznymi zapowiedziami nowej gry ID SOFTWARE, osadzonej w zgola odmiennych klimatach - DARK PROJECT.

Opisywana w tym numerze gra RE LOADED (sequel LOADED): rozgrywce nadal towarzyszy Techno-Industrial, miły, ale już nie tak efektowny, jak nagrania grupy Pop Will Eat Itself z pierwszej części. Informacje nt. PWEI można znaleźć w Sieci, pod adresem http://kzusu.stanford.edu/uwi/pwei. Pop Will Eat Itself produkuje się także na ścieżce dźwiękowej do gry NIHILIST, jednakże są to bardziej komercyjne nagrania.

Wydana wyłącznie w Niemczech ścieżka dźwiękowa zatytułowana COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT: wspaniały przewodnik po poszczególnych gatunkach Industrialu i jemu podobnych. Na dwóch krążkach nagrano wszystkie występujące w grze kawałki oraz 13 luźno związanych z grą piosenek. Do tych ciekawszych należą dzieła grup: Oomph!, 16 Volt, Ugly Mustard, Cobalt 60, Revolter oraz Laibach.


TRENT REZNOR
IN A LONG DARK TUNNEL
By Jessica Eichmann

Widok zmasakrowanych zwłok, obrazy zniszczenia i degeneracji, mimo że wzbudzają silne obrzydzenie, fascynują wielu ludzi. Dopóki ten pierwotny instynkt drzemać będzie ukryty gdzieś w trzewiach, dopóty będą istnieć zwolennicy diabelskiego nurtu, któremu przewodzi obecnie uosobienie zepsucia i upadku - Mr. Marilyn Manson.

P.S. Podziękowania dla Anais za wsparcie merytoryczne.

FILM ARTYSTYCZNY

MACIEJ OGIŃSKI

GROZA I PRZEJMUJĄCY LĘK TO GŁÓWNE UCZUCIA TOWARZYSZĄCE OGLĄDANIU NAJNOWSZEGO FILMU NAJWIĘKSZEGO EKSCENTRYKA WŚRÓD REŻYSERÓW - DAVIDA LYNCHA.

"Zagubiona Autostrada" to obraz naszej rzeczywistości. Obraz bynajmniej nie optymistyczny, gdyż pod pozorami sielanki kryje się potworne zło. Zło nie do końca sprecyzowane, choć dostrzec można pewne próby jego personifikowania: Robert Blake wygląda jak Erich von Stroheim w „Bulwarze Zachodzącego Słońca". „Zagubiona Autostrada" przypomina nieco kolo - pozornie zaczyna się i kończy w tym samym miejscu, pozostawiając jednak widza w stanie dezorientacji. Lynch nie pozwala nawet na chwilę wytchnienia: korzystając ze zdobytych w ponaddwudziestoletniej karierze doświadczeń bombarduje widza swymi coraz to bardziej szalonymi pomysłami i wizjami.

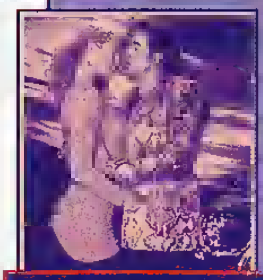
„Zagubiona Autostrada" pozostawia uczucie niedosytu. Historia plącze się i zapętla, dostarczając tym samym materiału do głębszych przemyśleń po wyjściu z sali kinowej. Film na długo zapada w pamięć, jego nierzadko chora realizacja stanowi syntezę dotychczasowych eksperymentów Lyncha. „Lost Highway" można bezsprzecznie uznać za najdojrzalsze z dziel Mistrza. Wydaje się, że „Twin Peaks", „Blue Velvet" czy „Elephant Man" stanowią jedynie przystanki w długiej drodze Davida do filmu doskonałego. Bo „Lost Highway" jest doskonały! Oryginalny, ekstrawagancki, czasem wręcz szalony · przygniata, miażdży potęgą i formą przekazu. A dokonano tego tradycyjnymi metodami: próżno szukać w tym filmie zapierających dech w piersi efektów specjalnych.

Obraz nierzadko ociera się o warstwę marzeń sennych, i zjawisko deja vu, akcja opiera się bowiem na pojęciu podwójnej osobowości. Bohater, saksofonista tenorowy, trafia do więzienia pod

Mistrz i jego dzieła...

Człowiek słoń: o ludziach...

Dune: za coś trzeba żyć...



Dzikość serca: o ucieczce...

Eraserhead: ...

zarzutem zabójstwa żony. Pewnego dnia, zamiast podejrzanego odnaleziony zostaje w celi pobity mechanik samochodowy. Dalsze streszczanie fabuły jest raczej bezcelowe: w „Zagubionej Autostradzie" wiele zależy od wyobraźni i indywidualnej interpretacji widza. Lynch wystawia na próbę światopogląd racjonalistyczny: nawet ci, którzy wierzą, że każde wydarzenie można wyjaśnić kierując się zdrowym rozsądkiem, wychodzą z kina roztrzęsieni i pełni niepokoju. I nieważne, czy powoduje to psychodeliczne przedstawienie, skąpe, acz sugestywne dekoracje czy też niezwykła reżyseria - „Lost Highway" porusza do głębi. Reżyser w iście mistrzowski sposób buduje nastrój pozornej sielanki, przedstawiając scenerię w przytłumionej, brunatnej kolorystyce. Wraz z rozwojem wypadków te ciepłe kolory tężeją, przechodząc w złowieszczy i zimny zarazem błękit.

W filmie nie zabrakło znanych aktorów. Główne role odgrywają: znany z „Dnia Niepodległości" Bill Pullman, pamiętany z „Urodzonych Morderców" Balthazar Getty, Patricia Arquette („Po godzinach") i wspomniany już Robert Blake. W „Zagubionej Autostradzie" goszczą też, jednakże dość epizodycznie, gwiazdy muzyki „alternatywnej": lider Rollins Band - Henry „Liar" Rollins, a także - uwaga! uwaga! - industrialny duet: Marilyn „Antichrist Superstar" Manson i Twiggy Ramirez.

Olbrzymi wpływ na klimat filmu ma ścieżka dźwiękowa. W „Zagubionej Autostradzie", podobnie jak w „Urodzonych Mordercach", wszechobecne są cyfrowe manipulacje Trenta Reznora z Nine Inch Nails. Prócz utworów instrumentalnych autorstwa Angelo Badalamenti, na ścieżkę dźwiękową składają się także piosenki autorstwa takich gwiazd jak David Bowie, Marilyn Manson, The Smashing Pumpkins, Trent Reznor czy niezwykle oryginalny Rammstein. W „Lost Highway" muzyka najczęściej kontrastuje z tym, co dzieje się na ekranie. Dodatkowo potęguje to u widza wrażenie wyobcowania i zagubienia, wzmaga panujący w głowie mętlik i chaos.

„Zagubiona Autostrada" nie jest filmem dla każdego. To dzieło przeznaczone raczej dla pasjonatów dzieł Witkacego, miłośników klimatów Poe'go z domieszką współczesnego post-modernizmu. Budzi wewnętrzny niepokój przed tym czymś nieznanym... A David Lynch nazywa po imieniu wszystkie, zwykle określane mianem „dziecinnych" lęki. Jeszcze bardziej je przy tym potęgując.

AREA 51

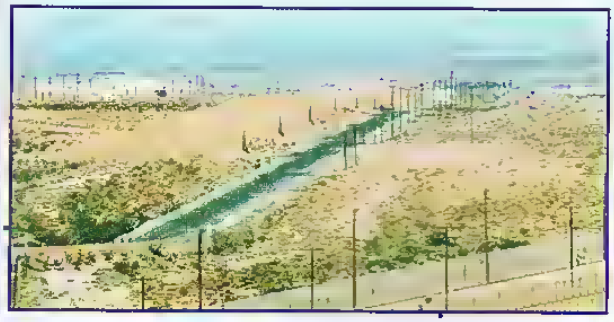
MACIEJ ŻUKIEL

WSPARCIE UFOLOGICZNE: MICZ

WYSCHNIĘTE PRZESTRZENIE AMERYKAŃSKIEGO STANU NEVADA. KĘPY TRAW WYRASTAJĄ Z BRUNATNEJ ZIEMI. PUSTKOWIE PRZECINA AUTOSTRADA ALIEN HIGHWAY 375. OSTATNIM NA NIEJ PRZYSTANKIEM JEST OSADA RACHEL. DALEJ, W PROMIENIU NIEMAL 30 MIL NIE MIESZKAJĄ ŻADNI LUDZIE. TO TAM, WEDŁUG NIEOFICJALNYCH INFORMACJI, POŁOŻONY JEST LEGENDARNY „CZARNY ŚWIAT" - AREA 51.

Jest rok 1989. Przed kamerami stacji telewizyjnej z Las Vegas występuje Bob Lazar. Twierdzi on, że brał udział w badaniach pozaziemskiego obiektu latającego, w Papoose Lake, na południe od ulokowanej nad wyschniętym jeziorem Groom Lake bazy lotniczej Nellis. Lazar utrzymuje, że na jej terenie istnieje tajny kompleks, w którym uczeni badają pozaziemską technologię. On sam miał widzieć 9 kompletnych latających spodków.

Lazar (z zawodu fizyk) twierdzi, że ujawnił prawdę nie dla czczej sensacji, ale po to, by ocalić własne życie - ewentualne osoby, którym mogłoby zależeć na jego śmierci, po desperackim kroku uczonego nie zdecydują się już wykonać na nim wyroku. Area 51 staje się synonimem spisku rządu Stanów Zjednoczonych, mającego na celu ukrycie prawdy o rzekomym kontakcie ludzkości z pozaziemską cywilizacją. Na świecie toczą się gwałtowne dyskusje o sensacyjnym oświadczeniu Boba Lazara. Powstaje cała ga-



łąź przemysłu, zajmująca się produkcją gadżetów związanych z tajemniczą bazą w Nevadzie.

Pierwsze wojskowe eksperymenty zaczęto przeprowadzać na terenie Nellis w połowie lat '50. Jako że baza mieści się u brzegu wyschniętego jeziora, stanowiącego bodaj najdłuższy pas startowy na ziemi, testowano w niej samoloty szpiegowskie U-2, które mogły tam swobodnie lądować bez ryzyka wykrycia przez radziecki wywiad. Tam też oblatywano F-117A, niewidzialny dla radarów bombowiec, którego Amerykanie użyli m.in. do nalotów na Irak. W Nellis prowadzono również próby z otoczonym tajemnicą myśliwcem Aurora, wyposażonym w tzw. silnik pulsacyjny powodujący przepotężny huk. Pytanie, czy te konstrukcje nie zostały zainspirowane przez wytwory bardziej zaawansowanej od nas rasy, samo ciśnie się na usta...

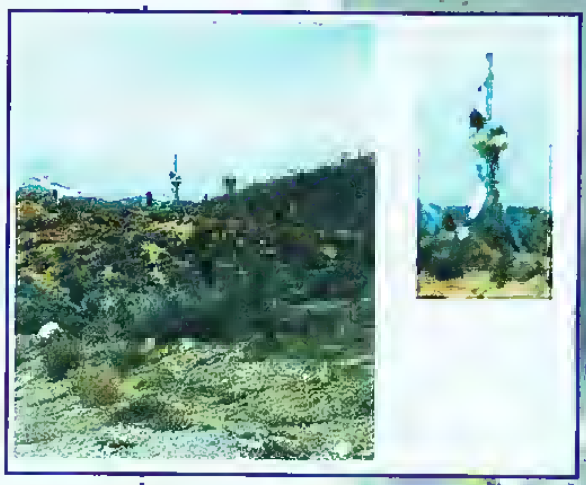
Mieszkańcy Rachel nie mają łatwego życia. Poza tym, że co pewien czas nocą budzą ich odległe grzmoty, dodatkowo są oni nagminnie wypytywani przez turystów. To właśnie turyści widują w Nevadzie mknące beztrosko po niebie latające spodki - ludzie mieszkający w pobliżu Groom Lake 51 utrzymują, że nigdy nie widzieli UFO. Dziwne zjawiska tłumaczą zwykłymi ćwiczeniami wojskowymi.

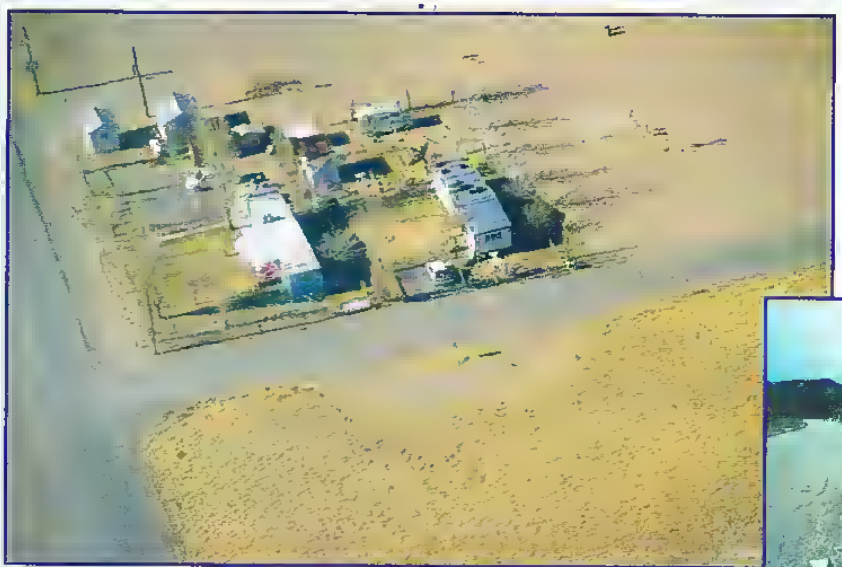
Okolice Groom Lake po oświadczeniu Boba Lazara stały się wielką atrakcją turystyczną. Zaczęli zjeżdżać tam ludzie z całego świata, chcąc zobaczyć miejsce, w którym ponoć znajdują się ślady przybyszów z kosmosu. Baza jest dniem i nocą strzeżona przez tzw. Cammo Dudes (w wolnym tłumaczeniu: „chłopaki w kamuflażach"). Jeżdżą po okolicy w białych jeepach Cherokee na rządowych rejestracjach, ubrani w mundury bez żadnych oznaczeń. Kontrolują z pewnej odległości wszystkich turystów, unikając jednak bliższego kontaktu. Patrole te stanowią nie lada atrakcję dla żądnych wrażeń turystów.

Z odwiedzaniem Groom Lake wiąże się duże ryzyko. Każdy złapany zbyt blisko granicy strzeżonego terenu zostaje ukarany grzywną w wysokości 600 dolarów. Próbujący przekroczyć ogrodzenia mogą być w imię bezpieczeństwa zastrzeleni na miejscu. Aby dostać się w pobliże bazy, należy jechać półtorej godziny trudną, kamienistą drogą. Brakuje znaków orientacyjnych, więc bardzo łatwo zabłądzić. Nie odstrasza to jednak setek turystów, chcących zobaczyć na własne oczy miejsce, o którym tyle słyszeli. Najczęściej usadawiają się oni na stokach gór otaczających Groom Lake i stamtąd lornetują okolicę w poszukiwaniu tajemniczych świateł.

Baza Nellis nie stanowi formalnie własności rządowej. Jest to teren należący do prywatnej, bliżej niezidentyfikowanej osoby. Fanatycy UFO uznają to za kolejny dowód na istnienie globalnego spisku.

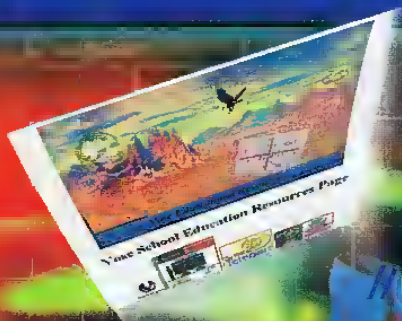
Istnienia zamkniętej bazy wojskowej nad Groom Lake nikt nie podważa. Pytanie brzmi tylko, czy faktycznie znajduje się tam podziemny kompleks Area 51, w którym wykwalifikowani specjaliści badają ślady pozaziemskiej cywilizacji. Z oficjalnych, ujawnionych w latach '70 dokumentów wiadomo, że wszelkie sprawy związane z rządowym programem badania zjawiska UFO zaszeregowane były w skali Top Secret o jeden stopień wyżej, niż bomba wodorowa. Wiele lat jeszcze minie, zanim cała prawda wyjdzie na jaw. Do tego czasu możemy jednak wcielić się w postać badacza Niepoznanego chociażby w znakomitej grze PANDORA DIRECTIVE. Wierzcie mi - wyjdzie taniej, niż podróż do USA!





magazyn internetowy

//www.



//nowe technologie

//edukacja

//rozrywka

//media

//biznes

//kultura

//zdrowie

//sport

Czytaj, pierwszy w Polsce, popularny miesięcznik o Internecie!

http://www-mag.com.pl e-mail: redakcja@www-mag.com.pl
adres redakcji: 00-867 Warszawa ul. Chłodna 35/37 tel. 6547823 fax. 6545795